ダーククロニクル™
ファイナルコンプリートガイド

Dark Chronicle Final Complete Guide



ファミ通
責任編集

PlayStation®2

ファミ通

ダーククロニクル ファイナルコンプリートガイド

Dark Chronicle
Final Complete Guide

eb!
enter
brain

Dark Chronicle Final Complete Guide

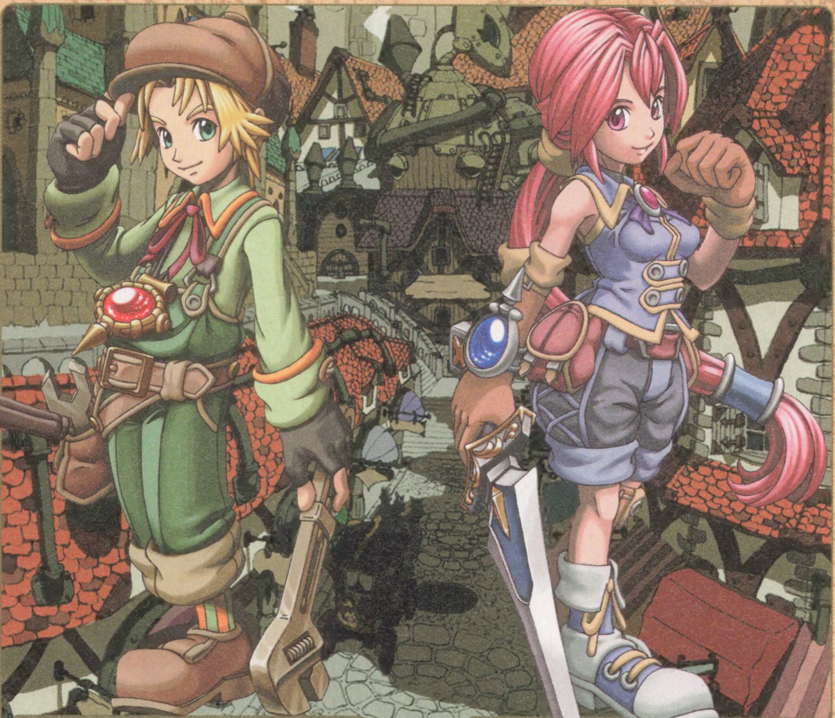
ダーククロニクル ファイナルコンプリートガイド



何不自由なく生きてきた少年、ユリス。
発明と機械いじりが好きな少年は、
ある事件がきっかけとなり外の世界へと旅立つ。

未来からやってきた、王位を継承する少女、モニカ。
闇の支配者によって、彼女の住む時代は滅亡寸前。
未来の危機を救うべく、過去の世界へとやってきた。

時空を越えて出会ったふたりをいざなうのは、
古代人が残したという不思議な石、アトラミリア。
失われた町を復興させるため、
少年と少女の冒険の旅ははじまった。



ユリス

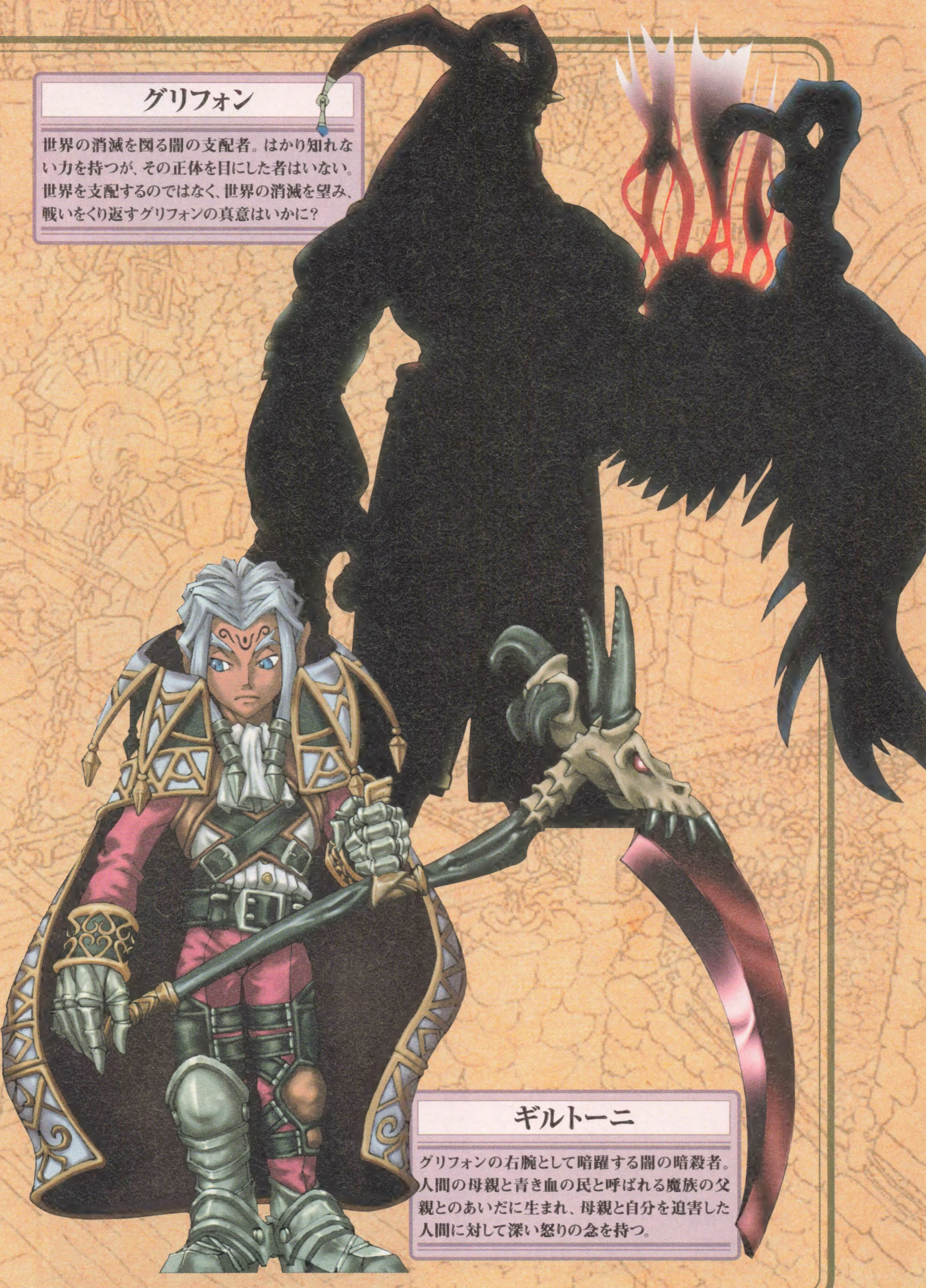
パームブリンクスの裕福な家庭に育った少年。幼い頃に姿を消した母親を、いつか探しに行くことを夢見ている。首から下げているのは父親から譲り受けた赤のアトラミリア。この石をポルカスが見つけたことがきっかけとなり、ユリスの不思議な旅がはじまることになる。

モニカ

賢王レンブラントを父に持つ未来の世界の皇女であり、青のアトラミリアの継承者。ギルトーニに殺された父の仇を討つために、そして未来を守るために過去の世界へとやってきた。そして、ユリスと運命的な出会いを果たし、共に世界を救う旅に出ることに。

グリフォン

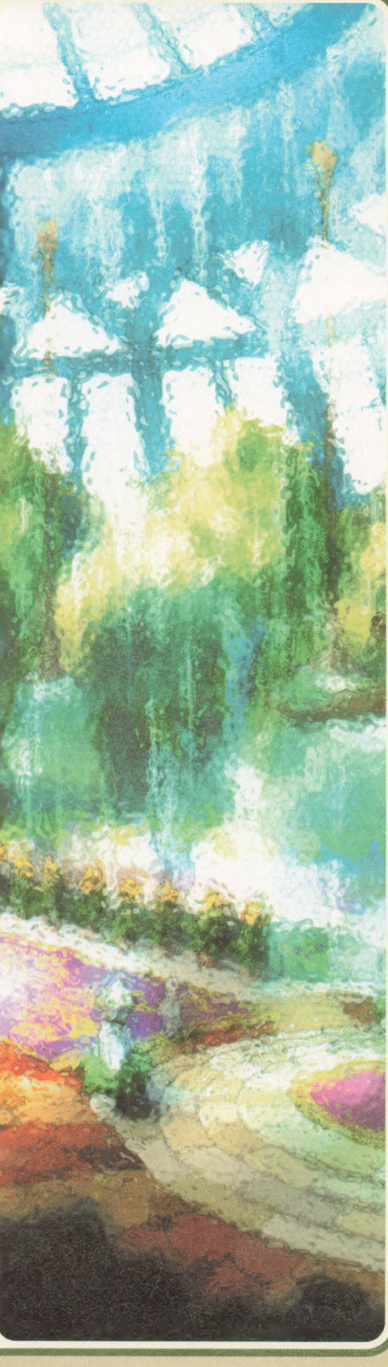
世界の消滅を図る闇の支配者。はかり知れない力を持つが、その正体を目にした者はいない。世界を支配するのではなく、世界の消滅を望み、戦いをくり返すグリフォンの真意はいかに？



ギルトーニ

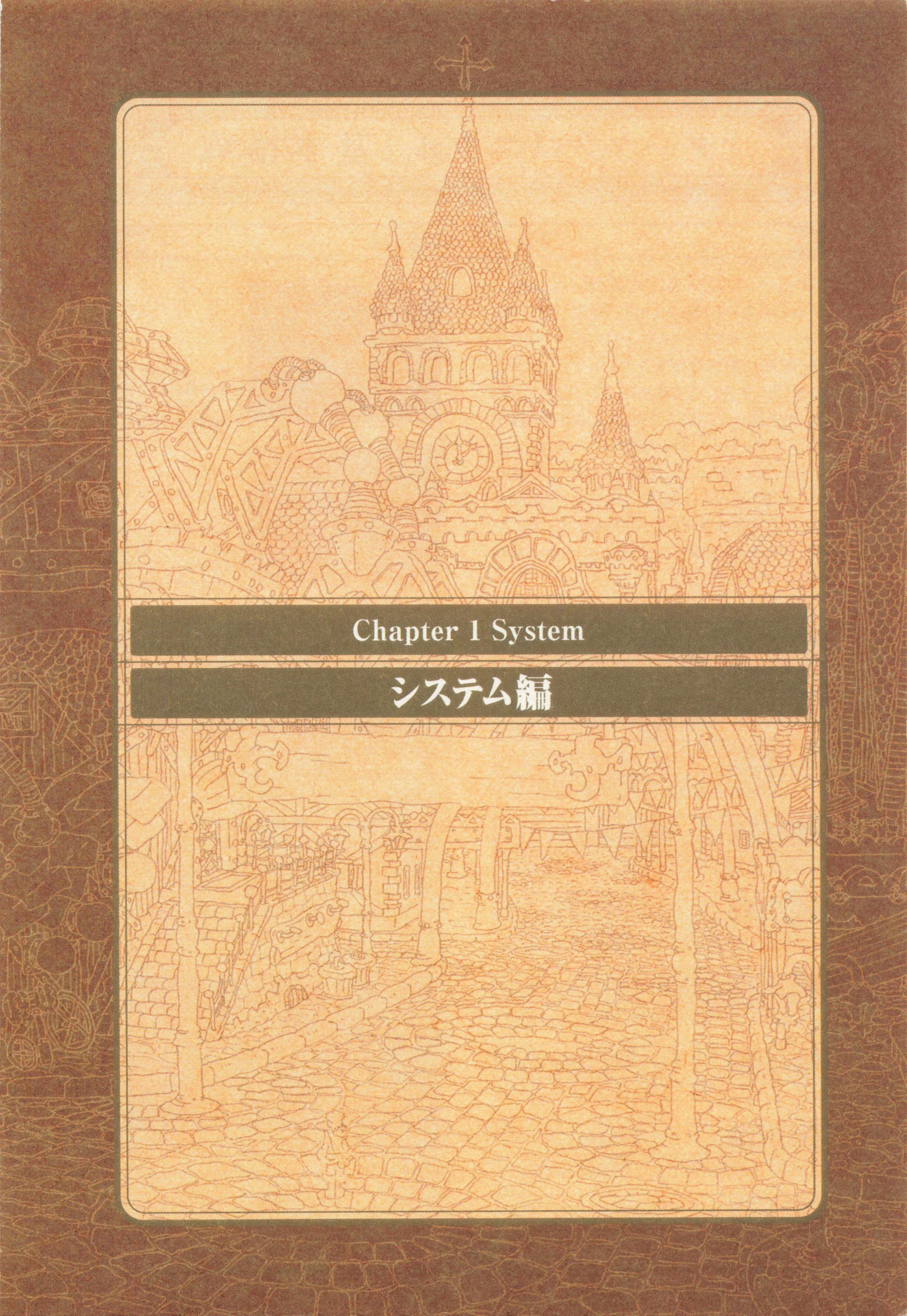
グリフォンの右腕として暗躍する闇の暗殺者。人間の母親と青き血の民と呼ばれる魔族の父親とのあいだに生まれ、母親と自分を迫害した人間に対して深い怒りの念を持つ。

目次



Chapter 1 System

システム編



『ダーククロニクル』基本構成

ストーリーの流れ

『ダーククロニクル』は、本編7章＋エンディング後に発生する1章の全8章で構成されている。ストーリーを進めていくには、ダンジョンでモンスターを倒し、町の復興条件やパーツデータが収められたジオストーンを集める「ダンジョンモード」と、持ち帰ったジオストーンをもとに町を再建する「ジオラマモード」のふたつのパートを攻略していかなければならない。このふたつのモードは互いに影響しあっているため、どちらか一方だけを進めても物語は進行しない。行き詰まったら、もう一方のモードを試すことで思わぬヒントが見つかるようになっている。



⬅ダンジョンモードでは、戦闘を行ないながら、アイテムやジオラマに必要な石を集める。



⬅ジオラマモードでは、入手したパーツを使い、条件を満たしつつオリジナルの町を再建。

ダーククロニクルストーリー

第1章 「外の世界へ」
ダンジョンモード
↓
第2章 「よみがえる大長老」
ダンジョンモード、ジオラマモード
↓
第3章 「星になった賢者」
ダンジョンモード、ジオラマモード
↓
第4章 「さよなら、シグー」
ダンジョンモード、ジオラマモード
↓
第5章 「決戦！　過去と未来と」
ダンジョンモード、ジオラマモード
↓
第6章 「ふたつの時代、重なるとき」
ダンジョンモード
↓
第7章 「花の宮殿」
ダンジョンモード、ジオラマモード、エンディング後に発生
↓
第8章 「忘れられた冒険」

スタート時のコスチュームについて

最初にゲームをはじめる前に、主人公ユリスのコスチュームを選択することができる。帽子3種類、洋服3種類、靴3種類の計9種類のなかからプレイヤーのお好みで選択でき、選んだコスチュームを着たユリスでプレイをはじめることとなる。どのコスチュームを選んでも能力が変化するわけではないので、プレイヤーのセンスで好きなものを選ぶといい。さらに、ゲーム中に店で買ったり、メダルと交換して新しいコスチュームを手に入れれば、ユリスを新しい服に着替えさせることができる。また、モニカの場合、クリアデータにデフォルト以外のモニカのコスチュームがあれば、2周目をプレイする際に、ユリス同様、お好みのコスチュームでゲームをはじめることができる。



デフォルトセット
- ハンチング
- 緑のオーバーオール
- 革のくつ



ブルジョアセット
- キャスケット
- 赤のベスト
- ウィングシューズ



ワーカーセット
- ファクトリーキャップ
- デニムのオーバー
- ワークシューズ

各章ですること

基本的にはダンジョンモードとジオラマモードを交互にプレイすることでストーリーは進む。各章のオープニングでその章でするべきことが語られるので、その目的を果たすために行動し、条件を満たしたら次の章へ進行。これをくり返してエンディングを目指すのだ。



⬅ジオラマモードは第2章からプレイ可能。章によってはダンジョンモードのみの場合も。

各章の大まかな流れ

1 オープニング

各章のイントロダクションとなる部分。その章でするべきことが語られるイベントムービーがはじまる。まずは、じっくり話に耳を傾けよう。同じ章内でも、物語を進めると新しい目的が発生する場合もあり、その場合、途中途中で新たなイベントムービーが発生する。



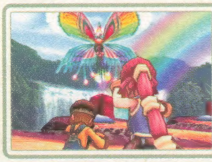
2 ダンジョンモード

ダンジョンを探索しながら、ジオラマに必要なパーツや町の復興に必要な条件の秘められたジオストーンという石を集めることが主な目的。また、ダンジョンの各フロアには「お題」が設定されており、それをクリアすると、レアアイテムと交換できるコインがもらえる。



3 ボスとの対決

ダンジョン内の特定フロアには、ストーリーを進めるためのキーモンスター、いわゆるボスが待ち構えており、フロアに入ると戦闘が発生する。また、ボスのなかには戦闘をするのではなく、お願いをしてくるものもおり、その場合は願いを聞いてあげることでそのフロアをクリアできる。



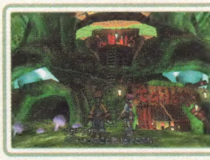
4 ジオラマモード

ダンジョンから持ち帰ったジオストーンからは、復興の条件のほかに失われた町のパーツを入手でき、このパーツを使って町を復興させる。ジオラマ内に配置された家にはサポートキャラクターを移住させられるので、復興の条件にあるキャラクターを仲間にするのもジオラマ完成には重要。



5 未来をもとの姿に

条件どおりに町を復興していくと、未来に変化が起こる。何もなかったところに建物が建ち、人が出現し、立派な施設が復活するのだ。さらに、すべての復興条件を満たし、ジオラマの完成度が100％に達すると、未来で強力な武器やレアアイテムがもらえる。



メインメニューの見方

冒険に役立つ6つのコマンド

町やダンジョン内で△ボタンを押すとメインメニュー画面が表示される。メインメニューには6つのコマンドがあり、各コマンドからアイテムの管理や武器の強化ができる画面、キャラクターの状態を見られる画面や発明を行なう画面へ進める。何かとよく使う画面なので覚えておこう。



⬅ゲーム中でもっとも見る機会の多い画面なだけに、使い方をマスターしておきたい。

アイテム

アイテムや所持金、キャラクターや装備武器の状態を確認、強化するコマンド。アイテムは108個(第2章で114個に増加)まで持てる。方向キーでアイテムを選択するとアイテムの名前と特徴が表示され、◎ボタンで使うことができる。



キャラクター

その時点でパーティーに属しているキャラクターを表示。戦闘に参加するキャラクターを決定したり、ライドポッドへの乗り換えやモンスターへんげを行なう。また、これらの操作はL3や、R3ボタンを押しこむことでも行なうことができる。



つくる

撮影した発明ネタやスクープネタをもとに新たなアイテムの発明、作成を行なうコマンド。発明する場合は新規発明を選択。一度発明に成功したアイテムはつくれるものリストに登録されるので、材料がそろっていればいつでも作成できる。



移動

ほかの町やダンジョンに移動するコマンド。ワールドマップが表示されるので移動先を選択し◎ボタンで決定しよう。ストーリーが進むにしたがって移動できる場所は増え、第6～7章では未来にもワールドマップから移動できるようになる。



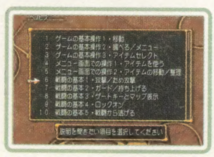
オプション

ゲーム環境を管理するコマンド。振動の有無やカーソル位置の記憶といったプレイ環境のほか、マップやダメージポイント、敵のHpやげきりんカウンターなどの画面表示のオン・オフやゲーム中の時間の進み方を変更することができる。



ヘルプ

詳しい操作方法や有利な戦闘の仕方などの情報を知りたいときに使うコマンド。内容の種類ごとに46項目が用意されているが、最初から全部見られるわけではない。ストーリを進めていくことで読むことができる項目数が増加していく。



基本操作

町、ダンジョンでの基本操作

移動の仕方や人々との交流の仕方、セーブの仕方など基本的な操作を覚えておこう。特に注意しておきたいのが移動で、町やダンジョン内での移動のほかに、ワールドマップ上での瞬間移動、タイムゲートを使っての時空移動の3種類があり、それぞれ操作方法が違う。

歩く、走る

左スティックを倒すと、倒した方向にキャラクターは移動。軽く倒すと歩き、いっぱいに倒すと走る。右スティックを使うとキャラクターの向きをかえられる。また、左スティックで移動をしながら右スティックを倒すとその方向にカーブする。



視点変更

通常時はキャラクターを追うカメラ視点だが、R2ボタンを押すとキャラクター視点の画面にかわる。キャラクター視点では、左スティックで視点を上下左右に動かせるため、見えにくい場所を調べるには便利。R2か×ボタンでカメラ視点に戻る。



調べる、話す

話をしたいキャラクターの前や、「!」マークが出たり、調べられる場所で◎ボタンを押すと、話をしたりその場所を調べることができる。また、話したり調べられる対象に向かってアイテムを使用する場合には、□ボタンを押せばいい。



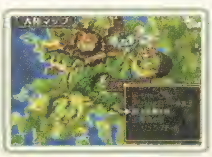
セーブポイント

町やジオラママップにある空中に浮かぶ本の前で◎ボタンを押すと、冒険の記録画面が表示され、メモリーカード1枚に13ファイルまでセーブできる。またダンジョンフロアの選択画面で△ボタンを押せば、記録画面が開きセーブができる。



ワールドマップでの移動

メインメニューからいどうコマンドを選択すると、ワールドマップが表示され、以前行ったことのある場所に瞬時に移動することができる。町はもちろん、ダンジョンでもクリアしたフロアになら直接移動できるのだ。また第6、7章ではいどうコマンドを使って直接未来にも移動ができる。

時空移動

ジオラママップ上にある丸く光るオブジェクトがタイムゲート。第2章でジオラマをプレイできるようになったあと、これに触れて◎ボタンを押すと、100年後の未来と自由に行き来できるようになる。現代には赤、未来には青のタイムゲートが出現するが用途は一緒。




アイテムとショップ

アイテムの種類と効果

ゲームに登場するアイテムは、用途によって以下の9種類に大別することができる。回復アイテムや、敵との戦闘に用いる攻撃アイテム、武器のビルドアップやゲーム進行に必要となるキーアイテムなど、どれも冒険には欠かせない重要なものばかりだ。



⬅ほとんどのアイテムは店で買えるが、宝箱や敵から入手したり、発明するものもある。

主なアイテムの種類

Hp／WHp回復	キャラクターのHpを回復したり、武器のWHpを回復するアイテム。ふんわりパンやとろりんチーズ、リペアの粉、ガンリペア、リングリペアなどがある。
状態異常回復	毒、ネバネバ、ストップ、石化、呪い、ノドからから状態などの状態異常を回復させるアイテム。毒消しドリンクや聖水、マイティヒールなどがある。
状態異常防止	毒、ネバネバ、ストップ、石化、呪い、状態を防止するお札系アイテム。アクティブアイテム欄にセットしておかないと効果がない。
攻撃用	石や爆弾のように敵にぶつけて直接ダメージをあたえるアイテムと、ネバネバピーチやときめきチェリーのように状態異常を引き起こすアイテムがある。
能力アップ	ビンビンドリンク1種類しかなく、使用すると一時的にキャラクターの攻撃力と防御力が2倍になる。ボス戦で使用すると戦闘が楽になる瞬間的ドーピングアイテム。
キャラクター成長用	キャラクターのHpをあげるエデンの果実と、防御力をあげるポテトパイ、魔女のパフェがある。ほかのアイテムと違い、3つとも店では売っていない。
武器成長用	スペクトル化して合成することで武器の属性パラメーターを効率よくあげるクリスタル系アイテムと、武器に特殊能力をつけられるコイン系のアイテムがある。
ジオラマ作成用	ジオラマパーツを作成するための素材となるアイテム。ゴロゴロ丸太やワラの束、ガッシリ石、正体不明の骨など、作成するパーツごとにさまざまな素材がある。
キーアイテム	ダンジョンで次のフロアに進むために必要なゲートキー、フロア内のカギがかかった部屋に入るために必要な扉のカギ、イベントに必要なアイテムなどがあり、どれも売れない。

キャラクター成長アイテムを使用する際の注意点

キャラクター成長アイテムにはエデンの果実、ポテトパイ、魔女のパフェの3種類がある。エデンの果実はHpの最大値を8ポイントあげ、ポテトパイはユリスの防御力、魔女のパフェはモニカの防御力をそれぞれ4ポイントあげることができる。ここで注意したいのは、防御力をあげるアイテムはユリス、モニカそれぞれの専用アイテムなのに対し、エデンの果実は共用アイテムというところ。ゲーム中に登場するエデンの果実は、スフィーダの賞品を含めても全部で49個しかない。数に限りがあるので、どちらかに偏らないよう平均的に使用していくよう注意したい。



⬅エデンの果実は、最低でもHp120以上になるように分配したい。残りは使う機会の多い方にあたえよう。

■ エデンの果実	ユリスとモニカ共用。Hpの最大値を8ポイントあげる。
■ ポテトパイ	ユリス専用アイテム。防御力を4ポイントあげる。
■ 魔女のパフェ	モニカ専用アイテム。防御力を4ポイントあげる。

ショップ

冒険に必要な武器やアイテムは、町にある店や仲間にしたサポートキャラクター、未来に復活した店から購入できる。ただし店によって売っている商品はバラバラ。なかにはレアアイテムを扱っている店もあるので、どの店で何を売っているかのチェックは忘れずに。



⬅カウンターの中に立っている人に話しかけると、扱っている商品リストを見せてくれる。

パームブリンクス

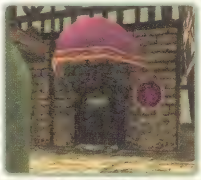
パームブリンクスでは、メインストリートにある3軒の店とはね橋を渡った先の教会で買い物ができ、これらの店で冒険に必要なアイテムのほとんどはそろえられる。モートンのアイテム屋では武器のWHp回復ができるリペア系の粉や攻撃用アイテム、ポリーズベーカリーではHp回復アイテム、ミレーネの武器屋では各種武器、教会では状態異常を回復するアイテムが主に売られている。パームブリンクスは広い町だが、教会以外の3軒はメインメニューのいどうコマンドでパームブリンクスを選べばすぐに行ける位置にまとまっている。また、店主を仲間にしたあとでもこれらの店は利用できる。



■ モートンのアイテム屋



■ ポリーズベーカリー



■ミレーネの武器屋



■ ブルーノ神父の回復所

バース鉄道・列車内

第2章以降、仲間にしたサポートキャラクターはバース鉄道に乗りこんでユリスたちと共に行動しており、列車内でキャラクターに話しかけるとアイテムの売り買いや交換ができる。列車は常にユリスが移動した先の停車場に待機しているぞ。



復興させた町のショップ

ジオラママップに配置した家にサポートキャラクターを移住させられるが、移住後はその町の移住させた家でアイテムが買えるようになる。扱っている商品は列車にいたときと同じなので、どの町に誰を移住させたかはちゃんと覚えておくこと。



未来のショップ

町の復興が進むと未来に変化が起こり、新たに店が出現することがある。未来の店にはユリスの時代には売っていない貴重なアイテムが数多く取りそろえられているので、ボス戦の前に必要に応じて準備を整えておくといいだろう。



アイテムの売値と買値

ほとんどのアイテムの販売価格は、全章通じて同じ値段だが、リペアの粉、ガンリペア、リングリペアのリペア系アイテムは章が進むにつれて価格が上昇していく。リペアの粉は80→200ギルダに、ガンリペアとリングリペアは160→300ギルダまで上昇する。ただし売値は40ギルダのままだ。またライドポッドの防御力をあげるシールドキットは、ひとつ買うごとに価格（交換経験値）が142EXPずつあがっていく。

ダンジョン

ダンジョンモードの特徴

『ダーククロニクル』のダンジョンは入るたびにその形状が変化する自動生成式。一歩一歩歩みを進めていくことで、そのフロアの構造が明らかになっていく。ダンジョンに入ると、町にいるときとは画面がかわり、画面上にフロアマップをはじめ、キャラクターの能力や武器の状態などの情報が表示される。ここで、ダンジョン探索に必要となる情報の読み取り方を覚えよう。

ダンジョンモード戦闘画面の見方



ダンジョン内での基本画面。画面上部左側に現在のキャラクターの状態、右側に装備している武器の状態が表示される。画面中央のマップは現在のフロアマップであり、通過した部分が表示されている。

1 Hpバー

現在のキャラクターのHpを表わすメーター。ダメージを受けるとその量に応じて緑色のバーが減少し、ゼロになると戦闘不能になる。

2 アクティブアイテム

この欄に装備したアイテムは、方向キーで選択して■ボタンを押すとすぐに使える。お札系アイテムはここに装備するとその効果を発揮する。

3 フロアマップ

現在いるフロアのマップ。セレクトボタンで拡大、縮小、非表示の選択ができる。このマップにはキャラクターが通過した部分のみが描きこまれる。ただし、宝箱からフロアマップを入手するとフロアの構造が、魔水晶を入手するとアイテムや敵の位置が判明する。マップ上のアイコンの意味は以下のとおり。

■ モンスター	■ 宝箱
■ 回復の泉	■ コイントス
■ カギ付扉	■ フロア出口

4 装備武器のステータス

現在戦っているキャラクターが装備している武器とその状態を表示したもの。上段が右手武器、下段が左手武器の状態を表わしており、それぞれについている赤いメーターは武器のWHpを表わしている。このWHpは攻撃時に敵の硬さに応じて消耗していくもので、これがゼロになるとその武器は壊れてしまい、ダメージをあたえられなくなってしまう。壊れた武器はリペアの粉、ガンリペア、リングリペアを使うことで修復することができるが、壊してしまう前に修理をするよう心がけよう。また、青いメーターはその武器が取得したAbs量を表わしており、倒した敵から魔力のつぶを集めることで増えていく。このメーターがいっぱいになると、その武器のレベルが1あがりAbsポイントがゼロにリセットされる。なお、武器が壊れてしまった場合は、それまでに取得したAbsポイントの半分が失われてしまう。

5 現在のキャラクター

現在、操作しているキャラクター。メインメニューのキャラクターコマンドを使うかL3ボタンを使うと、ユリスからモニカ、モニカからユリスへと交代することができる。

ダンジョンの構成

ダンジョン内はフロアで区切られており、いくつものフロアが組み合わさってひとつのダンジョンを構成している。はじめて入るダンジョンはフロア1から探険することになるが、一度行ったことのあるフロアにはメインメニューのいどうを使って直接行くことができる。また、ダンジョンのフロア内でいどうコマンドを使えば、いつでもどのフロアにいるのかの確認ができる。なお、本書ではダンジョンの全体構成図を「ツリーマップ」と表記している。このツリーマップは各ダンジョンによって形状が異なり、基本的には章が進むにしたがってフロア数が増え複雑になっていく。



⬅はじめて入ったダンジョンのツリーマップはフロアのグラフィックが空白。



⬅行ったことのあるフロアはグラフィックが変化するのでひと目でわかる。

扉とゲートキー

各フロアのゲートを抜けると次のフロアへ進めるのだが、そのためにはゲートキーと呼ばれるカギが必要になる。ゲートキーはフロア内にいる敵の1体が持っていて、その敵を倒すことで入手できる。つまりゲートキーを持っている敵を倒さなければ先のフロアへ進めないということ。またフロアにはカギのかかった部屋がランダムで出現するが、この扉を開けるにはルームキーが必要になる。このルームキーはフロア内にある宝箱から手に入れる。



⬅パウを連れていくと、ゲートキーを持っているモンスターを見分けられる。



⬅ゲートや扉の前に立つと「!」マークが表示される。ここでカギを使うと先へ進める。

マップの分岐

ダンジョンによってはツリーマップが途中で二又に分かれていることがある。この場合、そのフロア内にはふたつのゲートが存在し、どちらかのゲートを開き先へ進むことになる。分岐するフロアのゲートには太陽、月、星のいずれかの紋章が表示されており、それと同じ紋章がツリーマップにも表示されている。太陽と月の紋章のついたゲートはゲートキーがあれば通過できるが、星の紋章のゲートには星の封印がかけられているため、封印を解くアイテムを手に入れるまで先へは進めない。なお、1回の探索で一度に開けられるゲートはひとつだけ。ふたつのゲートがある場合は、両方のゲートを開けるには最低でも2回はそのフロアに足を運び、その度ゲートキーを入手しなければならない。

	■ 星のカギ	第6章で入手できるアイテム。星の封印の解除に使う。



⬅太陽と月の紋章のあるゲートは、ゲートキーを持っていれば通過することができる。



⬅ツリーマップで分岐点と紋章をチェックすれば、まだ開けていない扉を確認できる。

フロア内のしかけ

ダンジョン内の各フロアには、フロア自体にかけられた封印やコイントス、宝箱にしかけられたワナなどさまざまなしかけがある。どのしかけにも対処法はあるので、それを知ればより安全に冒険が続けられるはずだ。またプレイヤーに有利に働くしかけもあるので、見つけたら利用していこう。

ワナのかかった宝箱

宝箱にワナがしかけられている場合、その箱を開けると猛毒、大爆発、武器破壊の3種類のワナ名が表示される。これと思うものを選択し、正解するとワナが解除され、アイテムが手に入る。しかし答えを間違えるとワナが発動し、ダメージを受けたり箱が壊れて中身を取りそこなうことに。



⬅Hp回復アイテムがあるなら、いらない武器に持ちかえて「大爆発」を選んで開けよう。

封印されたフロア

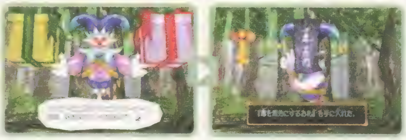
フロアには赤、青、白の3種類の封印がされていることがあり、赤の封印がされたフロアではユリス、青の封印フロアではモニカで戦うことができず、白の封印がされたフロアではHp回復ができない。フロア内の敵を全滅させると封印は解除でき、一度解除すれば二度と封印は復活しない。



⬅封印解除の巻物を使うと封印を強制的に解除できる。お金があれば買っておこう。

ハッピーピエロ

宝箱を開けるとピエロが飛び出し、両手に持った赤と緑の宝箱を差し出してくるので、どちらかひとつを選んでなかのアイテムをもらう。宝箱の中身は、そのダンジョンに出現するアイテムから出現頻度の高いものと低いものがひとつずつランダムでチョイスされている。



⬆ひとつは平凡、ひとつはわりと貴重なアイテムが入っている。運と勘を信じて1／2の確率にかけてみよう。

コイントス

金色に輝く「？」マークに触るとコインが回転。天使の面が出ると右に示したプラス効果のひとつが発生するが、悪魔の面が出るとマイナス効果のひとつが発生。影響を受けるのはコイントスをしたキャラクターだけだ。

天使 

- Absボーナス(装備武器のAbsアップ)
- キャラクターのHpと状態異常を全回復
- 装備武器のWHpを全回復

悪魔 

- キャラクターのHpを半減
- 装備武器のWHpを半減

回復の泉

触るとHpと状態異常を全回復してくれる泉。ダンジョンによって見ためがかなり違うが、効果はどれも同じ。特に手強いモンスターが出現するフロアにあるとありがたいしかけだが、出現するかどうかはランダム。



⬅一度使うとしばらく使えなくなるが、時間をおくとまた回復できるようになる。

お題

各フロアにはそれぞれ特定のお題が決められていて、お題をクリアするごとにメダルを1枚もらえる。ここで集めたメダルはニードのメダル交換所でレアアイテムと交換ができる。同じフロアの同じお題に何度も挑戦できるので、レアアイテム目指してメダル集めに挑戦してみよう。



⬅先の章まで進み、キャラクターが成長してからメダル集めをしたほうが効率的だ。

リミット内にモンスターをせん滅

フロアごとに2分～13分の制限時間が定められており、制限時間内にフロアにいるモンスターをせん滅するとメダルがもらえる。挑戦するときは攻撃力の高い武器を持ち、宝箱やお金、Absはすべて無視し、敵を倒すことだけに集中。同じ道をムダに歩かないようパウを連れていくと便利。

スフィーダ制覇

フロア内の敵せん滅後、スフィアと時空のひずみが出現するが、このひずみに規定打数内にスフィアをぶつけるとクリアとなる。スフィアとひずみの出現場所は毎回ランダムなので、クリアしやすい場所に出現するまで何度もフロアに出入りすることがいちばんの攻略法かも。

ライドポッドでせん滅

ライドポッドでモンスターをせん滅するだけの比較的簡単な条件。もともと攻撃力の高いライドポッドだけに、ユリスやモニカではダメージをあたえにくい敵に対してもラクに戦える。ただし移動スピードをあげるためのレッグパーツの変更と、予備の燃料は忘れないこと。

指定武器、指定キャラクターでせん滅

指定キャラクターの指定武器だけを使って敵をせん滅するというもの。ユリス、モニカのどちらかばかり成長させているとクリアは難しいので、平均的に育てるようにしたい。特にHpの最大値を増加させるエデンの果実はできるだけ平等に使っておいたほうがいいだろう。

指定の大きさ以上の魚を釣る

つり竿をもらったあとに挑戦可能になる。大きな魚を釣るために、竿の飛距離と強度、運のよさを強化しよう。フロアによって登場する魚がかわるが、魚の好きなエサと釣れる時間帯は決まっているので、そのデータも確認しておくこと。フラビンを連れていくとエサがもらえて便利。

回復せずにクリア

Hpを回復せずに次のフロアへ移動するとクリアとなる。回復アイテムの使用はもちろん、フロア中にランダムで出現する回復の泉やコイントスも使ってはいけない。モンスターをせん滅する必要はないので、ゲートキーを入手したら余計な戦闘や寄り道をしないでゲートに向かおう。

モンスターへんげでせん滅

第2章でヒマーラバッジを入手するとチャレンジできるようになる。バッジを手に入れたばかりの頃はへんげできるモンスターは弱いので、まずはレベルアップからはじめよう。または竜族やトランプ属といった強いモンスターのバッジを手に入れ、攻略していくのもひとつの方法だ。

アイテムのみでせん滅

もっとも難易度が高いクリア条件。アイテムだけで敵をせん滅しなければならないのだが、空中の敵にはアイテムをぶつけにくいのが問題。使い勝手のいいのは第8章で買えるファイナルボム。攻撃力と攻撃範囲に優れるが1個3600ギルダもするので、発明できるようにしておこう。

戦闘

『ダーククロニクル』戦闘の特徴

戦闘はアクション。左スティックでキャラクターを動かし、攻撃は基本的に◎ボタンで、補助攻撃はL1と◎ボタンの組み合わせで行なう。また、左スティックと◎ボタンを組み合わせればさまざまな攻撃をすることが可能だ。さらにL3R3ボタンでキャラクターの変更ができる。



⬅攻撃手段は多岐にわたる。負けないためにはそれぞれの攻撃の特徴を理解すること。

フロアにいるモンスターを倒す

ダンジョンフロアにはモンスターが生息しており、敵となるユリスたちを発見すると戦闘をしかけてくるが、モンスターに気付かれる前に攻撃をしかければ、有利に戦闘を進められる。なお、敵がユリスたちの、またはユリスたちが敵のロックオン範囲に入ると、流れる音楽が戦闘の曲にかわる。



⬅配置される敵はフロアによって固定。章が進むにつれて手強いモンスターが出現する。

キャラクターの特性を覚えよう

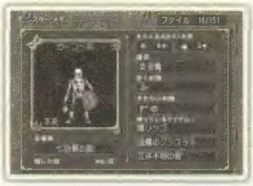
キャラクターは両手に武器を装備していて、右手武器は接近戦用、左手武器は遠距離攻撃用に使用する。接近戦では◎ボタン連打が基本だが、左スティックとの組み合わせで対空攻撃や追い討ちなどのさまざまな攻撃パターンが可能。さらにユリスは撃ち返し、モニカは吸収魔法剣といったオリジナルの攻撃ができる。また、遠距離攻撃は左スティックで攻撃パターンが変化することはない。



⬅ユリス、モニカとも基本的な攻撃方法は同じだが、左手武器は若干異なる。

キャラクターを使い分ける

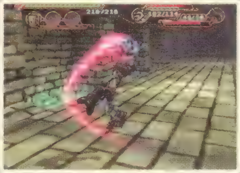
モンスターと戦えるのは、ユリスとユリスがあやつるライドポッド、モニカとモニカがへんげしたモンスターのうちいずれかひとりだけ。キャラクターにはそれぞれ得意とする攻撃方法や能力があるので、敵の特性にあわせてキャラクターを変更することが重要となってくる。敵の弱点をつき、それにあったキャラクターで戦えばラクに倒せるものの、それを知らずに戦うと思わぬ苦戦を強いられる場合もある。



⬅一度戦った敵の特性はモンスターメモに表示されるので、敵の特徴を確認しておこう。

ユリスの特徴

一発の攻撃力が高いユリスは、防御力に優れる岩石系やロボットなどの大型モンスターとの戦いが得意。特に特殊能力のライドポッドはボス戦にも極めて有効。その反面、攻撃スピードの遅さとリーチの短さが難点。素早い敵と戦うときはこまめにガードをおりまぜて戦っていこう。



⬅最大5連打が可能。連打中に左スティックを敵のほうに倒すと、3打目が対空攻撃に。



⬅ユリスの特殊能力であるライドポッドの攻撃力は全キャラクターのなかでもピカイチ。

ユリスの能力

■ 装備武器／右手	レンチ系
■ 装備武器／左手	銃系
■ 特殊能力	ライドポッド
■ 得意な敵	岩石系
	カラクリ系
	亀系

モニカの特徴

攻撃スピードが速いため、速さをいかして戦いの先手を取るのがモニカの得意とする戦闘スタイル。リーチも長く、さまざまな局面でそつなく戦える初心者向けのキャラクターだ。ただし防御力の高い敵と戦うときは、あたえるダメージが激減してしまうため、戦闘が長引く恐れがある。



⬅武器によって最大6連打が可能。左スティックを敵のほうに倒すと、3打目が対空技に。



⬅モニカの特殊能力のモンスターへんげ。戦力として使えるように育てるまでが大変。

モニカの能力

■ 装備武器／右手	剣
■ 装備武器／左手	腕輪
■ 特殊能力	モンスターへんげ
■ 得意な敵	植物属
	不死属
	竜族

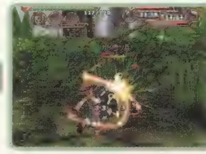
右手武器……レンチ系、剣による攻撃

モンスターとの戦闘のメインになるのが右手武器による接近戦。ユリスは攻撃スピードが遅いものの硬い敵に有効なバトルレンチやキュービックハンマーなどのレンチ系、モニカは攻撃スピードが速くリーチも長い剣で戦う。

右手武器を使った戦闘はユリス、モニカともに基本的には◎ボタンだけで行なうが、左スティックとの組み合わせでいろいろな技が使える。操作が簡単なうえさまざまな局面で利用できるので、ぜひともマスターしておこう。

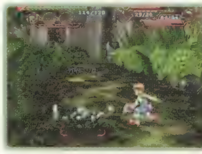
通常攻撃、追い討ち

◎ボタンのみで行なう通常攻撃。連打すると連続攻撃になり最大5連続、武器によっては6連続の攻撃が可能。ダウンした敵のほうへ左スティックを倒しながら攻撃すると追い討ちができる。

タメ攻撃

◎ボタンを押し続け、キャラクターが光ったあとに離すとタメ攻撃ができる。ユリスは回転して周囲の敵を攻撃、モニカは地面に剣を突きたてて衝撃波を発する。どちらも一度に複数の敵にダメージをあたえられる。




ジャンプ攻撃

敵のほうへ左スティックを倒しながら◎ボタンを押すとジャンプ攻撃ができる。敵に飛びかかって攻撃するので、多少離れた場所からでも攻撃をしかけられる。ただし、攻撃後のスキが大きいのが難点。




撃ち返し

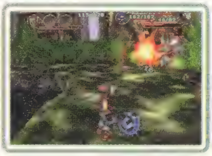
ユリス専用の技。敵のブレスや魔法はR1でガードするとダメージを無効または軽減できるが、攻撃が命中する直前に右手武器を振り回すと、それらを敵に撃ち返してダメージをあたえることができる。しかし、あとに紹介するモニカ専用の技、吸収魔法剣とは違い、撃ち返し攻撃は、ブレスや魔法を撃つタイミングが重要となってくる。このタイミングは非常にシビア。失敗をすれば当然ダメージを受けてしまうことから、無理に撃ち返しを狙うよりもガードしたほうが効率的というものだ。試してみる場合は、ハンマー系よりリーチの長いレンチ系を装備し、敵のほうを向いて連打していると成功しやすいが……。

吸収魔法剣

モニカ専用の技。魔法を吸収できる剣を持った状態で敵のブレスや魔法をガードしていると、それらを剣に吸収しためておくことができる。ためた魔法はL1で敵に投げ返して攻撃でき、吸収した回数が多いほどダメージは大きくなる。ただし、同時に吸収できるのは同じ属性の攻撃だけ。途中で違う属性のブレスや魔法を吸収または受けてしまうと、それまでためた分は消失してしまう。また、吸収できる回数は剣の耐久度によってかわり、耐久が32になると3回分吸収できるようになる。その後、16増えるごとに1回分増え、最大で7回分の吸収が可能。吸収できる回数は戦闘画面、剣グラフィックの横に表示された穴でわかる。

左手武器……銃、腕輪(魔法)による攻撃

離れた場所にいる敵に遠距離から攻撃をしかけられるのが左手武器。ユリスは銃、モニカは腕輪を装備している。銃にはノーマル、グレネード、レーザーの3タイプがあり、どれも弾速が速い。腕輪から発せられる魔法は、飛んでいくスピードは遅いもののホーミング性があるのが特徴だ。また、銃は敵に接近するほど大ダメージをあたえられ、魔法はL1を押している時間が長いほど威力が増す。とはいえ、いくら長押しをしてもある程度までしか攻撃力はあがらないが。



⬅グレネードはほかの銃ほど連射はできないが、着弾時の爆風で複数の敵にダメージをあたえられる。



⬅ホーミング性のある腕輪での攻撃は、空中を素早く移動する敵に対して攻撃をする際に効果的。

ロックオン

画面に敵の名前が表示される距離までキャラクターが接近すると、⊗ボタンでロックオンができるようになる。ロックオンをするとキャラクターの移動速度がさがるが、つねにロックオンした敵を正面に捕らえて攻撃ができるという利点がある。もちろんロックオンせずに戦うこともできるが、命中率をあげたいならロックオンをして攻撃するにこしたことはない。

ロックオン変更

ロックオンは基本的にはキャラクターからもっとも近い敵に対してなされるが、周囲に複数の敵がいる場合は、⊗ボタンを押すたびに次々とロックオンをする相手が変更される。ただしあまり離れすぎている敵にはロックオンはできないので、敵との距離には気を配る必要がある。



⬅接近すると名前が表示される敵は、ロックオン可能距離にいるということ。

ロックオン解除

ロックオンをしていると、キャラクターの移動スピードが遅くなり、また、ロックオンをした敵から一定距離までしか離れることができなくなる。敵と距離をおきたい場合は、ロックオンをしている敵と反対方向に左スティックを倒しながら⊗ボタンを押し、ロックオンを解除しよう。



⬅周囲を敵に囲まれそうになったら、ロックオンを解除して一時撤退したほうが安全。

ロックオンしたままバック転

バック転は緊急回避技として利用できる。ロックオン中に敵と反対方向に左スティックを倒しながら◎ボタンを押すと、バック転をして敵との間合いをとることができるぞ。バック転後には一瞬動きが止まるようなスキはなく、ロックオンもしたままなのですぐ反撃に転じられる。



⬅背後に壁があるとバック転しても意味がない。周囲の地形には注意しよう。

アイテムを使った攻撃

アイテムを使って敵を攻撃しようとしても、まず、アクティブアイテム欄に攻撃アイテムを装備しておかないと投げつけることができない。装備したあとに方向キーで使いたいアイテムを選択し、■ボタンで投げつけることができるが、ロックオンしてからのほうがあてやすい。



⬅基本的には、アクティブアイテム欄には回復系アイテムやお札をつけたほうがいい。

アイテムの種類

爆弾系



4種類ある爆弾は敵にぶつけると爆発して属性に関係なくダメージをあたえることができる。空中の敵には命中させにくいが、上下左右の攻撃範囲が広いファイナルボムは、対空攻撃用としても使える。

魔石系



5種類ある魔石はすべてある決まった属性を持っており、敵にぶつけるとその属性のダメージをあたえることができる。特にその属性を弱点とする敵に対しては大ダメージをあたえることができるぞ。

果物系



果物はボムナッツのように敵にダメージをあたえるものとネバネバピーチのように状態異常を引き起こすものがある。まったりバナナはキャラクターのHPを回復するアイテムなため、攻撃には使えない。

その他のアイテム



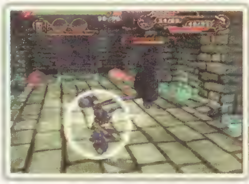
聖水は、不死属のモンスターに対して大ダメージをあたえられるが、不死属以外の敵に対して使ってもダメージはあたえられない。また、石は属性に関係なくダメージをあたえられるが、威力は小さい。

ガード、投げ

ガードしていれば敵の攻撃のほとんどを防ぐことができるが、これは戦闘のキモとなる重要な操作方法だ。また、ダンジョン内に落ちているオブジェクトや小型のモンスターを投げて敵にぶつけると、数秒間敵を行動不能にでき、こちらだけが一方的に攻撃可能となる。

ガード

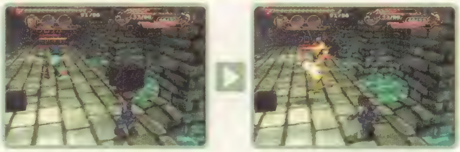
R1ボタンを押しているあいだは敵の攻撃に対してガードの体勢をとる。ガード中はダメージを無効（敵によっては軽減）にできるので、ムダなHpの消耗を防げる。ただし、物理的な攻撃や魔法攻撃を完全にガードできた場合でも、状態異常攻撃を100%防御できるわけではない。



⬅ガードしながらすり足で接近。充分敵に接近したあと、すぐに反撃に転じられる。

持ち上げと投げ

R1を押しながら◎ボタンを押すと、岩や木箱を持ち上げられ、さらに◎ボタンを押すと投げつけられる。これらをぶつけられた敵は数秒間行動不能となる。また、小型モンスターなら持ち上げて投げつけることが可能だ。



キャラクターチェンジ

さまざまな特性を持つ敵が出現するため、戦闘ではその敵に対して相性のいいキャラクターに交代して戦うことが有効だ。キャラクターチェンジはメインメニューのキャラクターコマンドから選択することもできるが、L3、R3ボタンを使えばメインメニューを開かなくても交代できる。



←交代したくても、そのキャラクターが戦闘不能状態の場合は交代することはできない。

キャラクター交代の仕組み

L3、R3ボタンを使ってキャラクターを交代させる場合、キャラクター同士の相関関係は右図に示したとおり。ユリスとモニカの交代はL3ボタンで行なう。ライドポッドへ乗り込むにはユリスの状態からR3ボタン、モンスターへんげするにはモニカの状態からR3ボタンを押せばいい。ユリスはモンスターへんげできないし、モニカはライドポッドに乗れない。もちろんライドポッド状態からモンスターへんげするなんてこともできない。この場合は一度別のキャラクターにかえ、それから目的のものに交代することになる。



ステータスの変化

特殊能力を持つモンスターと戦うと、状態異常にされてしまうことがある。戦闘中の状態異常は全7種類ある。これらを治すには、対応した回復アイテムを使うか、効果が切れるのを待つしかない。各種のお札をアクティブアイテムに装備しておけば対応した状態異常を防げるので、事前の予防策として利用するといいだろう。



←石化、ストップは特に怖い状態異常。回復アイテムがない場合、死を待つしかない。

ステータス異常の内容

■毒	時間経過とともにHpが減少し、ゼロになると戦闘不能に。毒消しドリンクで回復する。
■ネバネバ	移動と攻撃スピードが半分に低下。一定時間の経過を待つか、石けんで回復する。
■呪い	装備したアイテムをはずせなくなるが、能力的な影響はない。聖水で回復する。
■ストップ	身動きがとれなくなるがアイテムだけは使える。ときめきチェリーで回復する。
■石化	ストップより長時間身動きがとれなくなるが、アイテムは使える。メドゥーサの涙で回復する。
■のどカラカラ	ノドがかわいて回復アイテムが使えなくなる。おいしい水で回復する。
■ピンピン	キャラクターに有利にはたらく唯一のステータス変化。キャラクターの攻撃力と防御力が約30秒間、2倍になる。ふだんは温存しておき、ここぞという場合に利用しよう。ピンピンドリンクを使うことで効果を得られる。

ライドポッド

ライドポッドの特徴

ユリスが乗りこんで戦うライドポッド。その最大の特徴はパーツ交換によって機体性能が変化するということ。パーツを交換することでさまざまな能力を発揮し、同じ機体でもまったく異なる戦い方ができるようになる。ライドポッド独特のクセを覚えれば、冒険の心強い味方になってくれるぞ。



←ライドポッドのステータス画面。パーツを組みかえるとグラフィックも変化する。

ライドポッド戦闘画面の見方



1 **エネルギー**
2 **経験値／EXP**
3 **アームパーツのWHp**
4 **現在のライドポッドの姿**

エネルギー

ライドポッドのエネルギーは時間経過にしたがって減少する。また敵から攻撃を受けた場合も減少し、エネルギーがゼロになると行動不能になってしまう。ダンジョン内でエネルギーを回復するにはライドポッド燃料が必要だ。

経験値／EXP

ライドポッドで戦闘を行なった場合、敵から入手したAbsはEXPとして蓄積されていく。このEXPはライドポッド用品を購入する際の専用の通貨となる。ライドポッドのパーツや燃料を購入するときは、ギルダではなくEXPを支払うことになるのだ。

アームパーツのWHp

ライドポッドで攻撃するとアームパーツのWHpが減少し、ゼロになると壊れてしまう。壊れたアームパーツはリペアの粉で修理できるが、武器が全回復するのに対し､アームパーツは半分までしか回復しない。全回復にはリペアの粉をふたつ使うことになる。

現在のライドポッドの姿

武器を持ちかえたキャラクターのグラフィックが変化したように、パーツを変更するとライドポッドのグラフィックにも変化が起きる。さらに装備させたパーツによって、レッグなら移動方法、アームなら攻撃手段が変化する。



←ライドポッドのエネルギー量はバックパックを変更すると増減する。最大は300。



←アームパーツを変更することで接近戦から遠距離戦まで幅広く対応できる。

ライドポッドのパーツ

ライドポッドは主にコア、ボディ、アーム、レッグ、バックパックの5つのパーツで構成されている。それぞれの特徴を知り、自由に組みたててオリジナルのライドポッドを作ってみよう。パーツを変更するとライドポッドの能力が大きく変化するので、地形や敵に応じてパーツをつけかえていこう。

コアパーツ

その名のとおりライドポッドの中心となるのがコアパーツ。ほかのパーツとは違い交換してもグラフィックに変化はないが、機体の積載制限と防御力に影響する重要な位置を占めるパーツだ。それだけにできるだけ高性能なパーツを組み込んでおきたい。



⬅ほかのパーツに目移りしてしまいがちだが、コアパーツは基本性能を決める重要なもの。

キャパシティ

キャパシティとはライドポッドの積載制限のこと。各パーツにはそれぞれ重量が定められていて、その合計がライドポッドの重量となる。そして重量がキャパシティをオーバーすると、パーツの変更ができなくなってしまうのだ。

防御力

コアの防御力はシールドキットを使うことであげられる。ただしコアごとに上限が決められており、上限の数値以上にはあげることはできない。



■ シールドキット　コアの防御力を4ポイントあげる。ほかのパーツには使用できない。

アームパーツ

アームパーツはライドポッドの攻撃力に影響するパーツであり、近距離攻撃用と遠距離攻撃用の2種類のパーツがある。キャラクターの武器同様、敵を攻撃するとWHpが減少していく。武器と同じ扱いのため、リペアの粉を使えば修理できるがWHpは半分しか回復しない。

レッグパーツ

レッグパーツはライドポッドの移動速度に影響する。二脚走行やローラーによる陸上移動用パーツとプロペラやジェットを用いた空中移動用パーツがある。陸上用は小回りに優れるがスピードが遅く、空中用は高速移動に適しているが慣性がかかるため操作性にクセがある。

ボディ

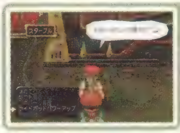
ボディはライドポッドの防御力に影響するパーツで、ボディとコアパーツの防御力をあわせた数値が最終的なライドポッドの防御力となる。また能力とは関係ないがライドポッドの見た目に大きな影響をあたえる。ボディパーツの選択次第でカッコいい機体にもコミカルな機体にもなる。

バックパック

バックパックはライドポッドのエネルギー量を左右するパーツ。エネルギー量が多いほど、ライドポッドの稼働時間は長くなる。ライドポッドは時間が経過するか敵の攻撃を受けるとエネルギーが減少し、エネルギーがゼロになると行動不能になる。ライドポッドのHpと考えていいだろう。

ライドポッドのパーツは専門店で入手

ライドポッドのパーツを購入するには、スタ一ブルの店か未来のガンドラダ大工房に復活するG-PARTSを利用しよう。また発明によっても新たなパーツを作ることができ、店で売っていないレアパーツも発明でなら入手できる。



スタープルのパーツ屋



G-PARTS

パーツの交換と能力の変化

キャパシティの範囲内でなら自由にパーツ交換ができるライドポッドだが、強い機体に組み上げるつもりなら適当にパーツを組み合わせているだけではダメ。各パーツが持つ能力を知り、戦闘でその能力を最大限に発揮できるようなベストな組み合わせを目指していこう。

ライドポッド構成パーツ

コア、ボディ	ライドポッドの防御力はコアとボディの防御力を合計したもの。ボディを高性能なものにするか、コアにシールドキットを使うと防御力アップがはかれる。
アームパーツ	ライドポッドの攻撃力を決定する。鉄球アームやサムライアームのように接近戦用のものと、ワイン樽キャノンやベズキャノンのように遠距離攻撃用のものがある。
レッグパーツ	ライドポッドの移動方法や移動スピードを決定する。スピードの遅いアイアンレッグから直進性に優れるバギー、さらに空中移動ができるプロペラレッグまでいろいろとある。
バックパック	バックパックはライドポッドのエネルギー量を決定する。エネルギー量が多いほどライドポッドの稼働時間は長くなり、敵の攻撃にも長時間耐えられるようになる。

接近戦用アームパーツ

キャラクターでの接近戦を上回る攻撃力を有し、大型モンスターやロボットなど防御力の高い敵に対して劇的な威力を誇る。この威力の高さが最大の特徴。連続攻撃は3回までできるが、左スティックの組み合わせで攻撃パターンが変化することはない。また、旋回しつつ攻撃もできるので敵の背後を取りやすく、その結果、敵の攻撃も回避しやすいという利点がある。



⬅攻撃力とリーチの長さに優れるサムライアーム。通常モンスターからボス戦まで使える。

遠距離攻撃用アームパーツ

連射性に優れるマシンガン系、一発の攻撃力が高いキャノン系、貫通力のあるビームを発射するビーム系、ホーミング性の高いミサイル系がある。ユリスのように射撃のかまえがなく、通常のスピードで移動しながらの攻撃が可能。また、敵の攻撃範囲外から一方的に攻撃できるのが最大の特徴。ただし接近戦用アームパーツにくらべると攻撃力は低め。



⬅連射はできないものの攻撃力に優れるベズキャノン。多少のホーミング性も有する。

レッグパーツ

ライドポッドの移動力に関わるパーツ。敵の攻撃を回避しやすくするための重要なパーツといえる。小回りの効く陸上移動用は、接近戦でその旋回能力をいかして敵の背後に回りこむときに有効。高速移動が可能な空中移動用は遠距離攻撃で敵との距離を取りやすくするほか、制限時間以内にフロア攻略を行なう際に重宝する。



⬅陸上移動用ならローラーレッグ、空中移動用ならプロペラレッグが使いやすい。

モンスターへんげ

モンスターへんげの特徴

モニカの特殊能力であるモンスターへんげは、モンスターの姿になることで敵の目をごまかしたり、同種属のモンスターと話ができるようになる。もちろん、そのモンスターの特徴をいかした攻撃もできるので、へんげに関する知識を完全なものにしてモンスターになりきってみよう。



⇦普段は攻撃の対象でしかないモンスターだが、へんげ中には言葉をかわすことができる。

へんげにはモンスターバッジが必要

モンスターへんげをするにはモンスターへんげバッジが必要になる。へんげできるモンスターの種属ごとにバッジは存在しているが、バッジを入手するには、その種属のなかの、特定モンスターのごきげんを取る必要があるのだ。

まずは、ほかのアイテムを入れられるギフトカプセルというアイテムを用意。つぎはこれにお目当てのモンスターが好きなアイテムを入れてそのモンスターにぶつける。モンスターがきげんをよくすると頭上に「♪」マークが表示されるので、あとは普通に倒せばモンスターへんげバッジを入手できるのだ。入手の流れは下図のとおり。



⇦敵にぶつけそこなったギフトカプセルはなくなってしまう。充分に接近してぶつけること。



⇦アイテムで倒してバッジを入手することも。詳しくはP249からのリストを参照。



■ ギフトカプセル　ギフトボックスは、ジュラクモールのウッディテイラーか仲間になったクレアから購入できる。

バッジ入手の流れ

ギフトカプセルを購入する

▼

カプセルにアイテムを入れる(3個まで)

▼

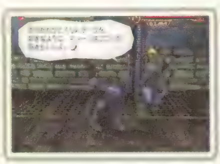
モンスターにカプセルを投げる

▼

「♪」が出たら倒すだけ

話ができるのは種属が同じモンスターだけ

モンスターにへんげすると同種属モンスターと話ができる。ほとんどの会話はたわいもない内容だが、たまに敵の弱点や好物を教えてくれることがあるので積極的に話しかけてみよう。ちなみにへんげ中の同種族モンスターは攻撃してこないが、こちらから攻撃をしかければ反撃をしてくる。



⇦バッジが増えると話ができるモンスターも増えていき、それだけへんげに関する情報も集めやすくなる。

へんげしたモンスターの能力

モニカがモンスターにへんげすると、姿だけでなくさまざまな能力が変化する。ライドポッドとは違ってHpはモニカと共有しているものの、攻撃力や防御力、攻撃パターンはへんげしたモンスター固有のものに変更されるのだ。また、へんげしたモンスターによっては、ネバネバ液や石化光線、爆弾といった特殊能力を使えるようになる。そしてへんげしたモンスターはAbsを吸収することで熟練度がアップし、レベルがあがっていく。

なお、へんげバッチにカーソルをあわせ◎ボタンを2回押すと、へんげできるモンスターの姿とステータス、攻撃方法が確認できるので、一度は目をとおしておこう。

モンスターへんげ画面の見方



1 へんげモンスターの姿
2 名前
3 攻撃力と防御力
4 へんげパワー
5 熟練度
6 攻撃方法

へんげパワーとへんげ可能時間

へんげパワーとはモンスターへんげをしていられる制限時間のこと。最初は64だがへんげしていると次第に減少し、ゼロになると強制的にモニカの姿に戻る。減少したへんげパワーはダンジョンから出ない限り回復しない。



へんげモンスターのHP、攻撃力、防御力

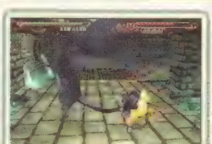
へんげモンスターのHpはモニカと共有だが、攻撃力と防御力はへんげしたモンスターのものになる。攻撃力と防御力はへんげモンスターのレベルがあがると上昇するので、Absをたくさん吸わせて成長させていこう。



←攻撃力、防御力共にモニカのときとくらべるとかなり低下している。また、ガードをすることができない。

へんげモンスターの攻撃方法

へんげモンスターは固有の技を使って攻撃する。技はモンスターによって1ないし2種類ある。◎ボタンでの攻撃は、全モンスターとも接近戦用だが、▣ボタンで別の接近戦用攻撃や遠距離攻撃、また特殊攻撃技を出すことができる。



←モニカのときに使っていた剣や腕輪で戦うわけにはいかない。モンスターの固有技を駆使して戦うことになる。

へんげモンスターの使える特殊攻撃

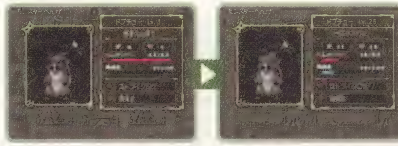
ヒマーラとギョーンのネバネバ液、フロッカーの毒液、クモババのタタリ、メドゥーおばさんの石化光線など、特定のへんげモンスターは▣ボタンで状態異常を引き起こす特殊攻撃ができる。敵を状態異常にすれば、レベルが低くても戦闘を有利に展開することができるぞ。



←へんげモンスターの特殊攻撃は銃や魔法の遠距離攻撃と同じ感覚だが、L1でかまえる必要はない。

へんげモンスターのレベルアップ

へんげモンスターで敵を倒しても、通常の戦闘と同じくお金とアイテム、そしてAbsを手に入れることはできる。また、へんげモンスターでAbsを拾うと熟練度にプラスされ、熟練度が100になるとへんげモンスターのレベルが1アップし、レベルがあがるとへんげモンスターの攻撃力と防御力が増加する。また現在のレベルに応じてへんげモンスターの愛称も変化していく。なお、熟練度は武器とは違い、レベルアップをするごとに必要ポイント数が増えることはない。



⬆へんげモンスターの名前の下に表示されているのが、そのへんげモンスターの愛称。レベルが低いうちはかわいい愛称が多いが、高レベルになると勇ましげな愛称へと変化する。

クラスチェンジ

へんげモンスターのレベルが一定値に達すると、同じ種族の上位モンスターにクラスチェンジができる。クラスチェンジをすると攻撃力や防御力があがるだけでなく、攻撃方法が変化する場合がある。またモンスターによっては2種類の上位種モンスターにクラスチェンジできるが、その場合はどちらか一方を選ばなくてはならない。武器のビルドアップと同様、一度クラスチェンジするともとには戻れないので、慎重に選ぶこと。クラスチェンジが可能となるレベルは全へんげモンスター共通で、レベル26、51、76となっている。さらにマスターレベルにまで達すると、ごほうびとして宝石を5個ずつもらえるが、どの宝石をもらえるかはへんげモンスターによって違う。詳しくはP249からのリストを参照。

クラスチェンジ一例



へんげモンスターは3回のクラスチェンジをし、そのたびごとに上位種のモンスターに変化していく。

へんげモンスターの効率的なレベルアップ法

レベルが低いうちのへんげモンスターは攻撃力と防御力が低く、なかなか熟練度をあげられない。しかしキャラクターチェンジを利用すれば、簡単に熟練度をアップさせることが可能となる。

まずはモンスター以外で戦闘を行ない、敵を倒してAbsを発生させる。その後、倒したキャラクターでは集めずにL3、R3ボタンでへんげモンスターに変身。その状態でAbsを集めれば、攻撃力や防御力の低さを気にせず熟練度をあげていける。

この方法の問題点は、キャラクターをかえながら戦っていくため、直接へんげモンスターで戦ったときよりも、若干時間がかかってしまうということ。とはいえムリに戦って戦闘不能になるよりよほどました。



⬅ユリスで倒すとへんげモンスターになるまでにL3、→、R3と2回の操作が必要なのでモニカで戦おう。



⬅モンスターにへんげしたらあとはAbsを集めるだけ。これをくり返せば安全に熟練度をあげられる。

武器の特性

武器のパラメータ

戦闘で用いる武器は攻撃力のほかにもさまざまなパラメータからその強さが成り立っている。下表で示したパラメータがプラスされていくことで、最終的な武器の能力が決定されるのだ。どの武器にどんな能力があるのかを知るためにも、各パラメータの意味を把握しておこう。



←調べたい武器にカーソルをあわせ、ステータスを選ぶと、武器の能力が表示される。

パラメータ

WHp	武器の耐久力を表わしたもの。右手武器は敵の硬さに応じて、左手武器は1回の攻撃で1WHpが減少しゼロになると武器は壊れてしまう。また武器がレベルアップするとWHpも増加する。
Abs	武器の経験値を表わしたもの。モンスターを倒すと出現する青い魔力のつぶをAbsという。これがゲージいっぱいになると武器がレベルアップし、レベルがあがると必要とするAbsの量も増える。
攻撃	武器の攻撃力の大きさを表わしたもの。この数値が高いほど、敵に大きなダメージをあたえることができる。武器がレベルアップするか、アイテムを合成していくことで強化していく。
耐久	武器の丈夫さを表わしたもの。この数値が高いほど、敵を攻撃したときのWHpの減りが少なくなる。逆に耐久が低い武器はそれだけ壊れやすいということ。アイテムを合成して強化できる。
炎	武器の炎属性の強さを表わしたもの。この数値が高いほど、炎属性を弱点とする敵に対して大きなダメージをあたえやすくなる。アイテムを合成することでしか強化できない。
冷気	武器の冷気属性の強さを表わしたもの。この数値が高いほど、冷気属性を弱点とする敵に対して大きなダメージをあたえやすくなる。アイテムを合成することでしか強化できない。
雷鳴	武器の雷属性の強さを表わしたもの。この数値が高いほど、雷属性を弱点とする敵に対して大きなダメージをあたえやすくなる。アイテムを合成することでしか強化できない。
風	武器の風属性の強さを表わしたもの。この数値が高いほど、風属性を弱点とする敵に対して大きなダメージをあたえやすくなる。アイテムを合成することでしか強化できない。
粉砕力	武器の粉砕力の強さを表わしたもの。この数値が高いほど、硬さの高い敵に対して大きなダメージをあたえやすくなる。アイテムを合成することでしか強化できない。
退魔	武器の退魔属性の強さを表わしたもの。この数値が高いほど、退魔属性を弱点とする敵に対して大きなダメージをあたえやすくなる。アイテムを合成することでしか強化できない。
ケモノ斬り	武器のケモノ斬り属性の強さを表わしたもの。この数値が高いほど、ケモノ斬り属性を弱点とする敵に対して大きなダメージをあたえやすくなる。アイテムを合成することでしか強化できない。
うろこ斬り	武器のうろこ斬り属性の強さを表わしたもの。この数値が高いと、うろこ斬り属性を弱点とする敵に対してあたえるダメージが大きくなる。アイテムを合成することでしか強化できない。
合成ポイント	武器に合成できるスペクトルの数を表わしたもの。スペクトル化したアイテムは合成ポイント数分だけ武器に合成できる。合成ポイントは武器のレベルアップごとに増加する。

武器の修理について

減少したWHpはリペア系の回復アイテムを使うことで全回復することが可能。ただしWHpがゼロになるとせっかくためたAbsが減少してしまう。

リペアの粉
レンチ系、剣のWHpを全回復、ライドポッドのアームパーツのWHpは半分だけ回復する。

ガンリペア
ユリスの銃専用の回復アイテムであり、ほかの武器には使えない。銃のWHpを全回復する。

リングリペア
モニカの腕輪専用の回復アイテムであり、ほかの武器には使えない。腕輪のWHpを全回復する。

右手武器と左手武器

ゲームに登場する武器は大きく右手武器と左手武器にわけられる。ユリスの右手武器はレンチ系、左手武器は銃。モニカの右手武器は剣、左手武器は腕輪だ。右手武器と左手武器の違いは攻撃力だけでなく、攻撃範囲や特性も大きく異なる。両者の特徴をよく理解して、戦闘で有効的に活用できるようにしよう。



←右手と左手にひとつずつ武器を装備。右手武器は左手に持てない。逆もまたしかり。

右手武器（ユリス／レンチ系、モニカ／剣）

右手武器は接近戦に用いる。攻撃力が高く、戦闘ではメインで使うことになる武器だ。通常は正面の敵に攻撃し、最大5連続、モニカは武器によっては6連続攻撃ができる。左スティックと◎ボタンを組み合わせればジャンプ攻撃やタメ攻撃ができるなど攻撃方法は多彩。その反面、攻撃範囲が狭く、敵と戦うにはまず接近しなければならないところが難点だ。

■ ユリス



■ モニカ



有利な点

攻撃力が高いので大ダメージをあたえられること。Hpや防御力の高い敵に対して有効で、戦闘を効率的に進められる。また戦闘のメインとなるのでAbsがたまりやすく、ビルドアップしやすいのも特徴のひとつ。はやめに強い武器にビルドアップすれば、それだけ戦闘がラクになる。

不利な点

攻撃範囲が狭いため、接近戦をしかけなければならないこと。接近戦では敵の反撃を受ける可能性があり、Hpの消耗も激しくなるため戦闘不能になる危険性がその分高くなる。攻撃力の高い敵に対してはただ接近戦を行なうのではなく、敵の背後に回りこむなどの工夫が必要になる。

左手武器（ユリス／銃、モニカ／腕輪）

左手武器は遠距離攻撃用の武器。飛び道具が中心で、離れた場所から敵を攻撃できるところが特徴。さらに空中の敵に対しても狙いを定めやすいので対空武器として重宝する。ただし攻撃力はそれほど高くなく、あくまでサポート用の武器といえる。また右手武器のように◎ボタンと左スティックの組み合わせで攻撃パターンが変化することもない。

■ ユリス



■ モニカ



有利な点

遠距離攻撃ができることと、空中の敵を狙いやすくなること。右手武器では空中の敵は狙っても命中させにくいのに対し、左手武器ならば高い命中率を期待することができる。モニカの腕輪を使った魔法攻撃にはホーミング性があるため、ユリスの銃よりも命中精度はさらに上昇する。

不利な点

遠距離攻撃で敵のHpを削るのには最適だが、決定的な攻撃力を持っていないというところがいちばんの欠点か。敵にトドメの一撃を加えることが難しいため、必然的にビルドアップも遅れがちになる。章が進むにつれ防御力の高い敵が出現しはじめると、ますますビルドアップをさせるのが難しくなってくる。

武器の強化

武器を強化するには、レベルアップをさせる方法と、合成をして属性値をあげる方法のふたつがある。レベルアップは戦闘を重ねることでできるもので、時間はかかるものの気がつけばあがっているという簡単な強化法だが、上昇するパラメータはWHpと攻撃、耐久、合成ポイントのみと限られている。合成はアイテムをスペクトル化し武器につけるという強化法で、武器のレベルアップではあがらない属性値をあげていくものである。ただし、なんでもかんでも好きなだけ合成できるわけではない。合成をするためには武器の合成ポイントが必要になり、このポイントは武器をレベルアップさせて稼いでいかなくてはならないのだ。

レベルアップによる強化

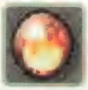
戦闘で敵から得た魔力のつぶの量がAbsゲージいっぱいになると、武器のレベルが1あがり、WHpと攻撃、耐久、合成ポイントの4つのパラメータが上昇するが、実はこのときにAbs量も上昇している。つまり、レベルがあがればあがるほどレベルアップに多くのAbsが必要となるわけだ。



⬅レベルアップした武器には、武器の名前のうしろに「＋○」とレベルが表示される。

合成による強化

合成を行なうには武器と合成するアイテムが必要になる。それがスペクトルだ。まずアイテムをスペクトル化しよう。すると、アイテムごとに異なる能力を有するスペクトルが誕生する。これを武器に合成することで、スペクトルの能力を武器にプラスできるのだ。合成で強化できる武器のパラメータは攻撃、耐久、炎、冷気、稲妻、風、粉砕力、退魔、ケモノ斬り、うろこ斬りの10種類にも及ぶ。ただし、合成には制限がある。合成できるスペクトルの数の上限は、武器がその時点に持っている合成ポイントまでということだ。一度にまとめて合成しようと大量のアイテムをスペクトル化しても、その武器の合成ポイントが足りなければすべてを合成することはできない。この場合は武器をレベルアップして、もっと合成ポイントをためるしかない。



⬅まずはスペクトル化したいアイテムにカーソルをあわせ、スペクトル化を実行。するとアイテムのグラフィックが変化する。

▼ スペクトル化



⬅スペクトル化したアイテムは「攻撃＋2」、「炎＋3」など特定能力を持つ。宝石はひとつで複数の能力を上昇させられる。

▼ 武器に合成



⬅スペクトルの能力が武器の能力にプラス。これをくり返して強い武器にしあげていく。

合成の上限について

武器の能力には上限が定められているため、その数値以上に強化することはできない。マックスのパラメータ以上になるような合成をしようとしても、使用したスペクトルと合成ポイントがなくなるだけで能力は上昇しないのだ。この上限をあげるには、後述するビルドアップを行ない、現時点の武器より上位種に変化させる必要がある。



⬅合成ポイントをムダにしないよう、本書後半のアイテムデータを参考にして能力の上限値をチェックしよう。

スペクトル化できるアイテム

ほとんどのアイテムはスペクトル化することができる。そして、もととなったアイテムが何かで、武器に合成したときにあがるパラメータは決まっている。いったんスペクトル化すると、もとのアイテムに戻すことはできないので注意したい。



⬅スペクトル化コマンドを選ぶと、画面左下のリストに上昇する能力が表示される。

通常アイテム

これには回復、攻撃アイテムが含まれる。合成で上昇するパラメータは1種類につき1～2ポイント。合成ポイントをムダにしないためにも1ポイントしか上昇しないもののスペクトル化はさけよう。

クリスタル

合成専用アイテム。全10種類あるクリスタルは、それぞれが10種の武器パラメータに対応している。合成すると1種類のみだがパラメータが3ポイントあがるのが魅力。

武器

レベル5以上まで育てた武器ならば、スペクトル化した際に、その武器の能力の60%を合成した武器に引き継がせられる。ただし、合成ポイントはスペクトル化した武器のレベル分使用。

宝石

合成すると複数のパラメータをあげられるので、クリスタル以上に効率的なアイテム。ただし入手するのは難しい。第8章になると店で売られるようになるが価格がかなり高い。

コイン

コインを合成に使用しても武器のパラメータは変化しない。そのかわりコインごとに設定された特殊能力を武器にプラスすることができる。ひとつの武器につけられる特殊能力は8個まで。武器によっては最初から特殊能力がついているものもあるが、その場合でも新しい能力をプラスできる。また、一度つけた特殊能力は後述するビルドアップを行なっても受け継がれる。

コインの特殊能力

富豪	戦闘後にモンスターから入手できる金額が増える。	貧乏	戦闘後にモンスターから入手できる金額が減少する。
毒	敵を攻撃したときに一定確率で敵を毒状態にする。	ストップ	敵を攻撃したときに一定確率で敵をストップ状態にする。
盗む	敵を攻撃したときに一定確率で敵のアイテムを盗む。	クリティカル	敵を攻撃したときに一定確率で大ダメージをあたえる。
暗黒	敵に大ダメージをあたえる反面、自分のHpも減少する。	壊れにくい	敵を攻撃したときに武器のWHpが減りにくくなる。
壊れやすい	敵を攻撃したときに武器のWHpが減りやすくなる。	吸収	敵を攻撃したときにそのHpの一部を自分のものに変換する。
治癒	ダンジョンのフロア内で一定時間が経過するごとにHpが回復する。	AbsUp	戦闘後にモンスターから入手できるAbsが増える。

特殊能力の消し方

右の8つの特殊能力は対立しており、同じ武器に共につけることはできない。つけた場合は両方の特殊能力が消えてしまう。逆に、これを利用すれば不要な能力を削除できる。

富豪	クリティカル	壊れやすい	吸収
↕	↕	↕	↕
貧乏	暗黒	壊れにくい	治癒

武器のビルドアップ

武器そのもの能力をあげるレベルアップや合成に対し、武器を上位種に進化させていくのがビルドアップだ。ビルドアップ前の武器の能力は受け継がれるので、レベルをあげた武器をビルドアップすればより強力な武器となる。



ビルドアップに必要な能力値

武器をビルドアップするためには、その武器がビルドアップ先の能力を有している必要がある。このときチェックされるのは攻撃、炎、風など合成であげることのできる10種類のパラメータ。ビルドアップ前の武器の能力値すべてがビルドアップ先の武器の最低能力値の90％に達していれば、その武器はビルドアップ可能となる。例えば、ビルドアップしたい武器の炎の能力値が8でビルドアップ先の武器の炎の最低能力値が20だとすると、最低でも炎を18まで上昇させなければビルドアップできないということ。また、武器によっては、ビルドアップするには能力値のほかに特定の敵を倒さなければならないものがある。この場合は能力値が満たされていても、その敵を倒すまでビルドアップはできない。



←ビルドアップを選択すると、ビルドアップに足りていないパラメータの色が赤にかわる。



←パラメータはわかっても能力値がいくつ足りないかは不明。色が白になるまで合成だ。

ふたつ以上に進化する武器のビルドアップ

武器によっては、右図のように複数の武器にビルドアップ可能なものがある。この場合もビルドアップの条件は同じで、ビルドアップ後の武器の最低能力値の90％を満たせばどれでも好きな武器に成長させられる。ただし複数に進化可能な武器の場合、ビルドアップ後の武器をどれにするかによって必要能力値が異なるので、足りないパラメータをチェックしておこう。例えばある武器にビルドアップさせるには炎の能力値があと10必要だが、別の武器にするには風と冷気が15ずつ必要になってくるということがある。この場合は希望の武器の条件を満たすように、能力値を合成であげていくようにしよう。

ちなみにビルドアップした武器をもとの武器に戻すことはできない。ビルドアップ後の武器がイヤだからといって、いったんもどって別の武器に進化させるというわけにはいかないのだ。



←進化の仕方によって最終的な武器が決定。詳しくはP210からの武器データ参照。

ビルドアップ一例



武器の合成、ビルドアップのポイント

合成ポイントをムダにしない工夫をする

合成ポイントはレベルアップで増加するが、高レベルになるほどレベルアップに時間がかかる。そのため合成には、少ないポイント数でできるだけ多くの能力値をあげられるアイテムを使用すること。いちばんのオススメは複数のパラメータをあげられる宝石だが、これは入手が困難。そこでレベル5まで成長させた武器を利用しよう。武器も宝石同様に複数のパラメータ値をあげられる。レベル分の合計ポイントを消費することになるが、その効果を考えればかなり効率的。特殊能力も受け継げるので、数回くり返すだけで強力な武器ができあがる。



⬅ビルドアップ先の武器は、できるだけ能力値の限界が高い高性能なものを選ぼう。

ビルドアップに必要なパラメータに集中投入する

ビルドアップ先の武器によって、必要となるパラメータと能力値は違う。必要でないパラメータの能力値をあげてしまうと、武器は強くなるもののビルドアップ条件は満たされたことにはならない。しかも合成したアイテムの分だけ合成ポイントを消費してしまい、またレベルアップを行なわなければならなくなる。

ビルドアップ前には必要となるパラメータをチェックしておくこと。そしてそのパラメータの能力値をあげるためのスペクトルを作れるアイテムを用意しておくこと。こうしておけば合成ポイントがムダになることはない。



⬅あまった合成ポイントは繰り越される。次のビルドアップ用にとっておこう。

レベルが低くても強い武器を優先する

物語が進むと宝箱から武器を入手する機会も多く、複数ある武器のなかからどれを使えばいいか迷ってしまいがちだ。この場合はレベルが低くてもできるだけ高性能な武器を装備するようにしよう。たとえ、これまで使っていた武器のほうが能力値が高いとしてもだ。武器の能力値には上限が決まっているので、せっかくレベルアップしても一定以上の能力になることはない。高性能の武器のほうが上限が高いので、長い目で見ると強くなる可能性を秘めているのだ。今まで使っていた武器を合成に用いれば、さらに効率的に強化ができるぞ。



⬅手持ちの武器がレベル4以下なら、レベル5になるまで強化しスペクトル化をしよう。

低レベルの武器を効率的に成長させるには？

最後に効率的な武器のレベルアップ方法を紹介する。右手武器と左手武器を同時に成長させるというものだが、やり方は簡単。成長させたい武器を持ったキャラクターとは別のキャラクターで戦い、戦闘が終了したらAbsを集める前にキャラクターを交代させよう。するとAbsは敵を倒したキャラクターでなく、交代したキャラクターの武器に加算される。しかも右手武器と左手武器の両方に1／2ずつ分配されるのだ。L3ボタンを使うとすばやく交代できるので、取り逃さずにすむぞ。

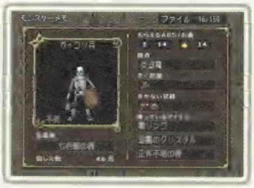


⬅レベルをあげにくい銃や腕輪も安心。時間はかかるが無理なく成長させられる。

モンスター

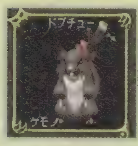
モンスターの特徴

『ダーククロニクル』に登場するモンスターは10種属に分類される。それぞれの種属の特徴は以下のとおり。また、移動や攻撃方法の特徴からも何タイプかに分類することができる。モンスターとの戦闘を効率的に行なうためにも、これらの特徴を知っておこう。



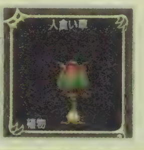
⬅モンスターメモを見るか、仲間にしたパッカーに話しかけると敵の情報がわかる。

種属



ケモノ属

ケモノ属にはドブチューやコウモリ、トッシーンなどが属している。武器は装備しておらず、体当たりやパンチで攻撃してくることが多い。



植物属

植物属にはヒマーラやトーレなどが属している。攻撃力は弱いものの毒液やネバネバ液といった特殊能力を有するモンスターが多い。



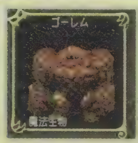
水生種属

水生種属のモンスターにはガメロンやギョーンなどがいる。防御力と硬さに優れたものが多く、剣ではほとんどダメージをあたえられない。



カラクリ属

カラクリ属にはヴァンガード、ソニックボマーなどが属している。いわゆるロボットでHpと防御力に優れているが、移動スピードは遅め。



魔法生物属

魔法生物属にはミミックやゴーレムが属する。遠距離攻撃はしてこないがHpと攻撃、防御力の高さに接近戦では苦戦を強いられることも。



魔人属

鬼面族、クモババ、ニカポスなどが属する魔人族。同種属でもモンスターごとに能力が大きく異なるが、共通してHpと攻撃力は高い。



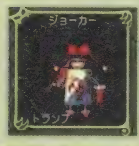
精霊属

精霊属にはピクシー、エレメントボウなどが属している。空中移動が可能であり、離れた場所からブレスで攻撃してくるものが多い。



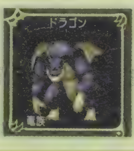
不死属

不死属に属するのはマミー、コルセア、ナイトストーカーなど。接近戦に特化したものが多く、共通して退魔属性を弱点としている。



トランプ属

トランプ属のモンスターといえばスペード、ダイヤ、ジョーカーなど。武器を使っての接近戦を得意とするが、ハートはHp回復能力も有する。



竜族

竜族にはジェムロンやドラゴンなどが属する。ブレスでの攻撃のほか、小型のものは体当たり、大型のものは接近戦が得意だ。

移動タイプ



追跡タイプ

標的を発見するとそのあとをずっと追いかけてくる。少し距離を置くと突然立ち止まり、ふたたび標的が近づくのを待つ。



飛行タイプ

空中を移動し、標的を見つけると回転しながら体当たりするタイプと、ゆっくり接近してから急降下して攻撃するタイプとがある。



突撃タイプ

標的を発見すると猛スピードで突っこんでくる。標的とのあいだに障害物がある場合、突進中に障害物にひっかかっていることも。



地中移動タイプ

地中に出たり入ったりしながら接近し、標的の足元から飛び出してくる。地中にもぐられるとロックオンは解除されてしまう。



固定タイプ

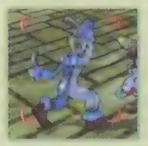
自分からは動かずに、標的が接近するのをひたすら待っている。リーチの長い武器と毒液といった遠距離攻撃をしてくるものが多い。



増殖タイプ

戦闘中に自分の小型版モンスターを生み出す。小型版は標的に接近して自爆をするので、結果的に攻撃力が増大していることになる。

攻撃方法



直接攻撃

素手や剣、オノなどを使って接近戦をしかけてくる。また離れた場所から体当たりをしかけるものや突進してくるものもいる。



射撃、砲撃

ライフルやボウガン、キャノン砲などによる遠距離攻撃をしかけてくる。銃のタイプはノーマル、グレネード、レーザー系とそれぞれ。



ブレス、魔法

遠距離攻撃の一種で、射撃よりも遅いが、ホーミング性が高い攻撃。モニカの吸収魔法剣で吸収できるのはブレスと魔法攻撃のみ。



アイテム使用

標的を見つけると爆弾を投げてくる。離れているといつまでも爆弾を投げているが、接近すると直接攻撃に攻撃方法をかえる。

Hp回復、状態異常防止

モンスターによっては自分や仲間のHpを回復する能力を持つものがいる。ケモノ属のカナリア司祭系やトランプ属のハート系がそれ。これらのモンスターがほかの敵と共に襲ってきた場合、ほかの敵をいくら攻撃しても次々に回復されてしまうため、Hp回復能力を持つ敵を優先的に倒すしかない。また一部のモンスターには状態異常を防止する能力を持っているものもいる。個々の細かな能力は、P249からのモンスターデータを参考にして欲しい。

状態異常を無効にする種族

毒無効	カラクリ属、魔人属、竜族、精霊属、魔法生物属、大型の植物属。
ネバネバ無効	カラクリ属、魔人属、竜族、精霊属、魔法生物属、水生種属、大型のケモノ属。
ストップ無効	竜族、魔人属、魔法生物属、大型のケモノ属。
石化無効	竜族、魔人属、魔法生物属、大型のケモノ属。

モンスターのHpとげきりんカウンター

モンスターに接近しロックオンをすると、名前とHpバー、さらにげきりんカウンターという赤丸が表示される。Hpはモンスターの残りHpを表わしたもので、ダメージをあたえると黄色いバーが減少し、ゼロになるとそのモンスターを倒したことになる。げきりんカウンターはモンスターを1回攻撃するごとにチップがひとつ減少。これが全部なくなるとモンスターが黄色に輝きだし、げきりんモードに入る。げきりんモードに入った敵は攻撃力と防御力が増加してしまう。これを回避するためには攻撃力の高い武器を装備し、少ない攻撃回数で敵を倒していくしかない。



⬅名の下に表示された赤丸がげきりんカウンター。モンスターによって数は異なる。



⬅クレアが仲間ならげきりんカウンターの初期値にチップが＋2された状態で戦える。

モンスターの弱点

手強いモンスターとはいえなにかしら弱点はあり、そこをつけば意外とあっさり倒せたりする。逆に弱点を知らないままに戦うと簡単に倒せるはずの敵に苦戦することになりかねない。効率的に戦いを進めるためにも、攻撃方法と敵の弱点の関係を知っておこう。



⬅モンスターメモには一度倒したことのある敵の弱点が表示されるので、確認しよう。

武器の特性と有効な敵

攻撃方法	有効な敵	特性
レンチ系の攻撃	コガメロン、ガイコツ兵、スタチュードック、イワノフなど。	防御力が高いモンスターに対してレンチ系の攻撃は有効となる。逆に小型モンスターや空中を飛行するモンスターには大した効果をあげられない。
剣の攻撃	ドブチュー、フロッガー、ギューモ、ヒマーラ、人食い草など。	ケモノ属や植物属などに対して、剣の攻撃は有効となる。ただし剣が弱点の種族でも、あまりに巨大なモンスターに対しては決定的なダメージをあたえられないことも。
銃(ノーマル)	コウモリ、風船ポルカス、ハンターフォックス、シルフ、三日月男爵など。	ケモノ属や精霊属の小型モンスターに対して有効となる。また連射性に優れているため動きの素早い敵や空中の敵に対しても使い勝手のいい武器といえる。
銃(グレネード系)	ガメロン、シーガメロン、スターガメロン、トーレ、コトーレなど。	着弾すると爆発するため、防御力の高い敵に対して有効。また、爆発は玉の命中した場所の周囲にいる敵にもダメージをあたえるため、複数の敵と戦うときに重宝する。
銃(レーザー系)	コウモリ、マミー、シャール、ミミック、キングミミックなど。	主に防御力の低いモンスターに対してしか効かず、連射はできない。しかし、ミミックに対して唯一効果的な武器でもある。
腕輪	コウモリ、ナイトストーカー、ピクシー、シャールなど。	銃(ノーマル)と同じく、空中を飛行するケモノ属や精霊属の小型モンスターに対して有効となる。またガイコツ系以外の不死属に対しても効果的だ。
ライドポッド	ヴァンガード、キラースネーク、ゴーレム、月花象、ドラゴンなど。	防御力の高い敵や大型のモンスター、カラクリ属などに対して有効。アームパーツによって攻撃方法がかわり、有効な敵も変化することに注意したい。

モンスターとの戦闘のポイント

敵の背後に回りこんで攻撃する

モンスターは自分の正面にいるものに対して攻撃をしかけてくる。これは接近戦でも距離が離れていても同じで、基本的に正面に対して攻撃してくる。リーチの長い武器を持つ敵のなかには、横方向180度の範囲まで攻撃が及ぶものもいるが、ほとんどのモンスターの攻撃範囲は正面のみである。そのため、戦闘で敵の正面にたつのは危険な行為。敵の攻撃範囲に侵入しているため、攻撃を受けてしまうのは当然であり、こちらが先に攻撃しようとしても、敵の攻撃スピードのほうが速ければ先にダメージを受けてしまう。かといってガードばかりしているわけにもいかず、ダメージ覚悟で戦うはめとなってしまうのだ。

こんな事態をさけるためにも、戦闘の際には、敵の攻撃範囲外からの攻撃を意識していきたい。敵の背後に回りこむようにして攻撃をしていけば、敵は攻撃手段がないため攻撃をしかけられない。また敵も背後を取らせまいと旋回してくるが、そのときは敵の背後につくように移動しながら攻撃すればムダなHpの消耗はさけられる。



⬅大型の敵や攻撃力の高いものほど背後からの攻撃が有効。背後に回りこもう。



⬅武器が充分に育っており、1、2発でしとめられるなら正面から戦っても問題ない。

ガードを有効に使う

攻撃するばかりが戦闘ではない。Hpの消耗をおさえるガードを使っていくことも重要な戦術だ。ガード中はダメージを無効化もしくは軽減できるので、まずは敵の攻撃をガードで流し、攻撃が止まったところで反撃をするようにしよう。敵は攻撃し終えると一瞬動きが止まるので、それまでは敵の目前でガードで耐えること。そうすれば敵のスキを狙いやすく、Hpもムダに消耗することはない。



⬅遠距離攻撃をしてくる敵に対しては、ガードしながら接近し反撃をするといい。

オブジェクトを投げてモンスターを行動不能に

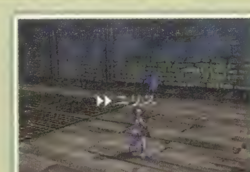
ダンジョン内の各フロアには岩や木箱といったオブジェクトが配置されている。これを持ち上げて敵にぶつけると、ぶつけられた敵は数秒間行動不能になってしまう。この状態の敵は攻撃も防御もできないので、一方的にダメージをあたえることができる。防御力の高い敵や接近するのが難しい敵に対して有効となるが、フロア内のオブジェクト数には限りがあるのでムダに投げないように。



⬅頭のまわりに星が舞っているのが行動不能の印。動き出す前に攻撃しよう。

キャラクター交代を有効に使う

モンスターにはそれぞれ弱点があり、ユリスのレンチ系や銃での攻撃ではほとんどダメージをあたえられなくても、モニカの魔法なら抜群の効果を発揮するということがある。敵の弱点を見極め、その弱点を突ける攻撃手段を持つキャラクターで戦うようにすれば効率的に戦闘を行なえる。わずらわしく思うかもしれないが、モンスターごとにキャラクターを交代するくらいのつもりで戦おう。結局はそれが最良の攻略法になるのだ。



⬅L3、R3ボタンを使えば、キャラクター交代は一瞬。詳しくはP21参照。

サポートキャラクター

サポートキャラクターの特徴

冒険の途中で出会うキャラクターのなかには条件次第で仲間になってくれるものがおり、仲間にしたキャラクターは、冒険のサポートをしてくれる。これがサポートキャラクターと呼ばれる存在。戦闘補助からアイテムの販売、ジオラマ復興にまで超お役立ちな彼らの特徴を見てみよう。



⬅仲間にできるのは全部で27人。町中や家の中、いろんな場所にいるので探してみよう。

サポートキャラクターを仲間にする

サポートキャラクターを仲間にできるのは第2章以降。仲間にしたいサポートキャラクターに話しかけると取引条件を提示してくるが、その条件をクリアすれば仲間になってくれる。取引条件は大きく4種類に分類され、なかにはかなり難度の高い条件もある。



⬅具体的な取引条件はP290からのサポートキャラクターリストを参照のこと。

依頼されたことを行なう

耳の悪いローザばあさんのためにセリフと同じ言葉を入力するものや、ポリーおばさんを手伝ってパンの配達をするもの、また特定の武器をビルドアップさせるものなどがある。

お金、アイテムをあげる

料理人のポークに探しているとんがりマロンをあげたり、オークションに参加したいスチュアートに2000ギルダを用立ててあげるなど、特定のアイテムや一定額が必要になるものがこのタイプ。

勝負する

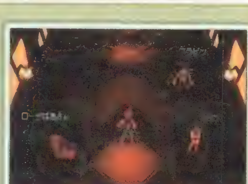
池までの往復タイム（対パッカー保安官）や釣った魚の大きさ（対フラビン）を競う。もちろん勝たないとダメだが、失敗してもやりなおしがきくので、成功するまで挑戦することに。

謎解きを行なう

このタイプはひとつのみで、ニードのかわりに金庫の暗証番号を解読するというもの。成功するまで何度もやりなおせるが、やみくもに試すよりニードの話に含まれるヒントを参考にしよう。

仲間になったサポートキャラクターは列車のなかに

仲間になったサポートキャラクターは、列車、バーム壱号に乗ってユリスたちと冒険を共にする。列車はつねにユリスが訪れる町の停車場で待機しており、列車内に入れば仲間にしたサポートキャラクターを確認できる。また、仲間にしたサポートキャラクターに話しかけると、アイテムの売買やコインと商品の交換などができ、さらに冒険にも連れ出すことができる。



⬅列車内のサポートキャラクターの席は決まっている。場所を覚えておくと便利。

サポートキャラクターの利用法

サポートキャラクターはそれぞれが特殊な能力を持っており、冒険に連れていくとその能力を使ってユリスたちの戦いをサポートしてくれる。また、戦いに連れていかなかったサポートキャラクターはアイテムの売買や交換、ほかの町への移住要員として利用していくことになる。特に移住はジオラマの復興条件のひとつとなっていることも多く、重要な役目を担っている。

パーティに加えて、冒険に連れ出す

パーティに加えられるサポートキャラクターはひとりだけ。連れていったキャラクターは直接戦闘には参加しないものの、追加ダメージやアイテム作成など、さまざまな面でその能力を使いバックアップをしてくれる。必要としている能力を有するキャラクターを仲間にしていこう。



⬅サポートキャラクターと話すと、そのキャラクターの持っている能力が確認できる。

特定のモンスターに追加ダメージ

グリンを連れていくと植物属モンスターに追加ダメージを、ルーシオを連れていくと不死属モンスターに追加ダメージをあたえられる。これらのモンスターが数多く出現するフロアに彼らを連れていけば戦いを有利に進められる。

能力ポイントを消費してアイテムを作る

サポートキャラクターのなかには能力ポイントを消費してアイテムを作成できるものがいる。ふんわりパンを作れるポリーやごくじょうチキンを作れるポーク、また回復アイテムだけでなく、攻撃アイテムの爆弾・改を作れるトムなどがそうだ。

Hp、WHpなどを回復する

スチュアートを連れていくと時間経過と共にHpが、ルネを連れていくとWHpが回復する。またひん死状態から一度だけ復活させてくれるブルーノ神父などもいるので、強敵が出現するフロアには彼らを連れていくといい。

その他の能力

ダンジョンマップを最初から表示させるパウや攻撃力を一定時間2倍にするオリビー、レベルアップした剣にボーナスポイントをつけてくれるミレーネなど、サポートの内容はどれもプレイヤーにとって有利に働くものばかりだ。

アイテムを売買

列車のなかや移住先にいるサポートキャラクターに話しかけると、そのキャラクターに応じた各種アイテムを売ってもらえる。扱っているアイテムは回復アイテムや攻撃アイテムだけでなく武器やクリスタル、さらにジオラマパーツ作成用の材料までと多種多様。仲間にしたサポートキャラクターが多ければ多いほど、買える商品もどんどん豊富になっていく。



⬅章が進むと扱っている商品が増えることが。貴重な品を売っているかもしれないので、章がかわったら行ってみよう。

移住させる

ジオラマモードで未来を復興させる場合、配置した家にサポートキャラクターを移住させることが条件となることがある。あらかじめ仲間にしておかないと移住させられないので、ジオラマモードで必要になる人は、早めに仲間にする条件を満たしておいたほうがいいだろう。また、復興条件以外のサポートキャラクターも移住させることができるが、この場合は未来への影響はない。

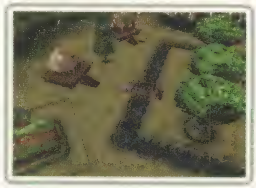


⬅移住させようとすると新たな条件を出してくるサポートキャラクターもいる。移住の条件も満たさなければならない。

ジオラマ

ジオラマモードの特徴

第2章からプレイできるジオラマモードは、ジオラママップ内に各種パーツを配置して失われた町を再建するというもの。ジオラマごとに定められた条件を満たすように配置していけば未来の世界も復興していき、物語の進行に関わるさまざまなイベントが発生する。



⬅条件さえ満たせばパーツ選択や配置はプレイヤーの自由。自分だけの町を作れるぞ。

ジオラマモードの見方

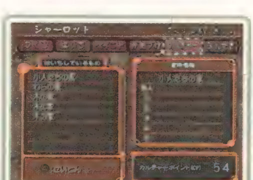


1 地名

ジオラママップのある場所の地名。ジオラママップは全部で5面あり、森や海辺、火山地帯などマップごとにイメージが違う。また場所によってはパーツ配置に関する特殊な条件がある。

2 残りポリン

マップに配置できるパーツのエネルギー量をポリンといい、ジオラママップには最大ポリン数が、各パーツにはポリン数が設定されている。マップ上に配置したパーツのポリン数の合計が、最大ポリン数以内になるようにしなければならない。



⬅最大ポリン数はシャーロットが4000、それ以外はすべて6000ポリンとなっている。

3 ジオラマメニュー

ジオラママップ上で画面左端にアイコンが表示されているときにセレクトボタンを押すと、マップモードとウォークモードが切りかえられる。さらにマップモードで△ボタンを押すとジオラマメニューが表示され、6種類のコマンドが使用可能になる。

■つくる／マップ上に配置するジオラマパーツを作成する。ジオストーンを集めると作れるパーツが増えるが、マップによっては作れないものもある。

■はいち／作成したジオラマパーツをマップ上に配置する。

■ペイント／配置したパーツに着色する。色は全8色。

■かたづけ／配置したジオラマパーツを撤去する。

■カルチャー／現在のCP(カルチャーポイント)の量を表示する。CPはパーツごとに設定されていて、パーツを配置したり、付属パーツを使うと増加する。

■ぶんせき／街をもとの状態に戻すための復興条件を表示する。はじめは「???」と表示されているが、ジオストーンを集めると詳細が明らかになる。

4 ジオラマリスト

そのマップで作れるパーツを示したもの。つくるコマンドにカーソルをあわせると作成可能なジオラマパーツのリストが表示される。また、ジオストーンを拾うと作成できるパーツ数が増加する。

5 ジオラマパーツ表示

ジオラマリストから選択したパーツのグラフィック。パーツごとにさまざまなバリエーションがあり、このグラフィックで表示されたパーツがマップ上に配置されることになる。

ジオラマモードの流れ

はじめてジオラマモードに挑戦する際には、独特なルールに戸惑うことが多いだろう。とはいえ基本的なルールさえ把握してしまえば、自在に町を再建できる王様感に、本編を忘れてのめりこむプレイヤーも多いはず。基本的な流れは、ダンジョンからジオストーンを拾い集め、作成できるパーツ数を増やし、作成したパーツをマップ上に配置していくというもの。このくり返しだけで基本的にジオラマモードは進められる。その他、細かい部分は左下のチャートを参考にして欲しい。

ジオラマモードの流れ

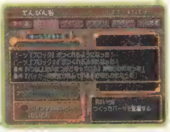
1 ダンジョンでジオストーン入手

ジオラマに関する情報が入っているジオストーンという石をダンジョンから拾い集めてくる。



2 チェックポイントをダウンロード

ジオストーンを入手後、ジオラマモードに入ると、作成できるパーツとその町の復興条件が明らかになる。



3 材料を入手する

パーツ作成には材料が必要。材料は宝箱やモンスターから入手するか、店で購入してそろえる。



4 ジオラマパーツを作成する

配置したいパーツを作成。マップによっては作成できないパーツもある。つくる画面で確認しよう。



5 パーツの配置、人の移住

ジオラママップにパーツを配置したり、配置した家パーツにサポートキャラクターを移住させる。



6 完成度を100%にする

復興条件を満たすと完成度があがり、完成度が100%に達するとごほうびアイテムがもらえる。



何はともあれジオストーン集め

ジオストーンと呼ばれる赤黒い石には作成できるジオラマパーツや復興条件のデータが収められている。ジオストーンがないと作成できるパーツ数が増えず、復興条件も判明しなくなる。ダンジョンで発見したら必ず持ち帰ろう。



⬅ジオストーンはひとつのフロアに対してひとつしか落ちていない。マップ上の紫の点がジオストーンを示している。

ジオラマ内は自由に歩ける

ジオラママップのなかは、キャラクターが実際に動き回ることができる。マップ左下に青いマークが表示されているときにセレクトボタンを押すと、ジオラマ作成とマップ内移動とを交互に切りかえられる。



⬅ジオラマモードとウォークモードを切りかえられる場所にくると、画面左下に青いマークが出る。

完成度によって未来がかわる

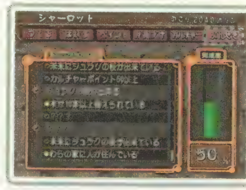
条件を満たしていくと、ウォークモードに切りかえたときに「未来に変化がありました」と表示されることがある。このあと未来に移動すると、施設が増えていたり、ゲーム進行に関わるイベントが発生する場合がある。



⬅シャーロットを復興させると、未来にジュラク様が復活し、ストーリークリアに必要なラフレシアの種をもらえる。

ジオラマ作成のチェックポイントを確認

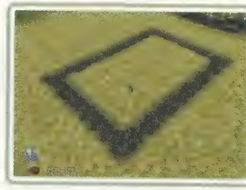
自由にパーツを配置できるジオラマモードだが、世界をもとの姿に戻すためには復興条件を満たさなければならない。ぶんせきコマンドを実行すると、復興に必要なチェックポイントが表示されるので、提示された条件にしたがってパーツを作成、配置していくことになる。



⬅チェックポイントはジオストーンを集めると徐々に判明。不明箇所は「???」のままだ。

特定のパーツを一定以上配置する

この条件を満たすには特定パーツを指定数以上配置しなければならない。「水路を15マス以上配置する」、「木を10本以上植える」などがあり、どのパーツをいくつ配置するかはマップごとに異なる。基本的にはパーツを作成して配置するだけなので、比較的クリアしやすい。



⬅配置するだけとはいえ、ほかのパーツのジャマにならないように置かなければならない。

特定の組み合わせでパーツを配置する

この条件を満たすには、ふたつ以上の特定パーツを決められた条件で配置しなけれはならない。「デカ鼻の木をめだまの木でかこむ」、「星のランプがついた家が建っている」などがあり、パーツを隣りあわせに置いたり、家パーツにほかのパーツを取りつけることでクリアできる。



⬅デカ鼻の木の両隣にめだまの木を配置すると条件クリア。離れすぎないように置こう。

特定のキャラクターを移住させる

この条件を満たすにはマップに特定のサポートキャラクターを移住させなければならない。ただし、そのサポートキャラクターが仲間にいなければ移住させられないので、まずは仲間にすることからはじめることとなる。またマップ上に移住させる家を用意しておく必要がある。



⬅空き家の玄関を調べると移住させられるサポートキャラクターのリストが表示される。

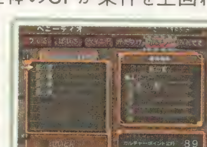
特定の色で屋根を塗る

この条件を満たすには、家の屋根を特定の色に塗りかえなければならない。家の形状によってことなるが、塗りかえにはペンキが複数個必要になる。前もって必要な数を用意しておこう。ジオラマメニューからペイントを実行し、塗りかえたい場所を指定すると、その場所の色をかえることができる。



カルチャーポイントをあげる

このポイントを満たすにはCP(カルチャーポイント)をあげていけばいい。CPはパーツごとに設定された数値で、パーツを配置すれば加算されていく。そしてマップ全体のCPが条件を上回れば、条件をクリアしたことになる。現在のCPはジオラマメニューのカルチャーを選択すると確認できる。



ジオラマパーツを作る

ジオストーンからパーツ情報を入手するとそのパーツを作成できるようになるが、ジオラマパーツの作成には大量の材料が必要となるので、あらかじめ用意しておくこと。また各ジオラマパーツには作成限度数があり、その数以上は作成できないことも覚えておこう。



←パーツは複数の材料を使って作成される。大きなパーツほど必要な材料が多い。

家パーツ

家パーツにはわらの家、木の家、レンガの家、鉄の家の4種類があり、それぞれ作成に使う材料が異なる。ただし、サポートキャラクターを移住させられるという特徴はどれも共通している。町を再建させるためには必要不可欠となる基本パーツであり、もっとも作成する機会の多いパーツでもある。



↑作成に必要な材料の価格が安く、必要な材料自体も少ないわらの家。序盤のマップに配置するにはこれで充分。



↑もっとも高価かつ必要な材料も多いのが鉄の家。主となる材料が鉄なので、火の粉が降る第5章ではメインとなる。

付属パーツ

家の付属パーツはランプやエントツ、倉庫、洗濯物など、全部で13種類ある。単体ではマップ上に配置できず、前もって配置してある家に取りつけなければならない。取りつけられる場所は壁か屋根。これらを配置するとCPを容易に増加させることができるので、CP関連の条件達成に向いているパーツだ。



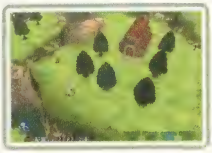
↑壁にはランプや洗濯物。屋根にはエントツやアームが取りつけられる。取りつけると家の姿が変化する。



↑ひとつの家に複数の付属パーツを取りつけることも可能。さらに同じパーツをいくつも取りつけられるのも特徴のひとつ。

その他のパーツ

木や川、つぼなどのパーツは家と同じように単体で配置できるが、サポートキャラクターを移住させられるわけでもなく、家にくらべると軽く考えがち。とはいえ復興条件を満たすには必要不可欠なパーツであり、また再建した町をにぎやかにするためにも利用できる。なかには配置するとCPが増加するパーツもあるので、付属パーツ同様、CP関係の復興条件クリアにも役に立つだろう。



ジオラマの材料を用意しておく

ジオラマパーツ作成用の材料は、ダンジョンの宝箱やモンスターからも入手できるが、大量に必要になった場合は、サポートキャラクターから買うのがいちばん手っ取り早い。列車最後尾にいるコンダはすべての材料を扱っているので、材料が足りなくなったら訪ねてみよう。またペンキが必要な際は、パトリが全種類のペンキを売っているので、そちらを利用するといいだろう。



ジオラマパーツの配置と片づけ

パーツを作成したら、次はいよいよジオラママップ上への配置。基本的には配置は自由にできるが、復興条件を満たさなければならない場合はそうもいかない。配置はしたものの気に入らない場合は何度でも配置しなおせるので、色々試しながら自分なりの町を作ってみるといいだろう。

ジオラマパーツを選択する

作成したジオラマパーツはストックされ、はいちコマンドを選択するとストックリストが表示される。そして、ストックのなかから配置したいパーツを決定していくのだが、ここで気をつけたいのはパーツとジオラママップの関係だ。ジオラママップによっては配置できないパーツがあり、そのパーツはストックリストから除外されてしまう。前もって作っていたとしても、配置できないパーツはリストに表示されないので注意したい。なお、新しく入手したパーツを、すでに再建したジオラママップに配置することも可能。物語が進むにつれて作成できるパーツは増えるので、それを利用すれば、序盤の町も華やかにかわる。



⬅はいちを選択するとストックリストが現われ、パーツのグラフィックが表示される。



⬅こわすコマンドを使うと材料に戻るが、使った材料すべてが戻ってくるわけではない。

配置する場所を決定する

配置したいパーツを選択するとジオラママップ上にそのパーツが表示される。左スティックでパーツを移動させ、配置したい場所に持っていき、◎ボタンで設置しよう。設置の前にL2、R2ボタンを押すとパーツを回転させられるので、マップを回転させられるL1、R1ボタンや右スティックと組み合わせて位置を確認するといい。

そして、このとき気をつけたいのが、配置しようとしているパーツの色。マップにはすみからすみまで好き勝手に配置できるわけではない。パーツの色が青ならその場に配置可能だが、赤い場合はその場所には配置できないので、ほかに置く場所を考えなければならないぞ。



⬅右スティックを左右に動かすとマップの回転、上下でマップの拡大縮小が行なえる。



⬅パーツが赤く表示されている場所には配置できない。青くなる場所まで移動させよう。

配置に失敗したらお片づけ

ジオラマメニューのなかにあるかたづけコマンドを選択すると、配置したパーツを撤去することができる。画面に表示されたポインターを撤去したいパーツの上に移動させ、◎ボタンを押すと撤去完了。撤去したパーツはストックリストに戻され、また配置しなおすことができる。



⬅付属パーツをつけた家を片づけると、パーツもいっしょに撤去される。

ジオラマパーツによる配置の違い

基本的なパーツの配置方法は左ページで説明したとおりだが、それは復興条件を満たすために必要となる最低限の知識。ジオラマパーツにはそれぞれ特徴があり、その特徴を活かしていくことが美しい町づくりのためには重要となる。ただ単に復興条件をクリアするだけでなく、見た目や使い勝手にも優れた町にするためにも、パーツごとの特徴を覚えておこう。

家パーツの配置

家パーツにはそれぞれ玄関がついている。家にサポートキャラクターを移住させたあとは、買い物をするために玄関先まで何度も訪れることとなるだろう。そこで、よく利用しそうなキャラクターを住まわせる家は、マップの入口付近に配置したり、玄関を入りやすい方向に向けて配置するよう心がけよう。



⬆L2、R2ボタンで家を回転させ、玄関の向きを変更。これでマップを歩くときに、両方の家を訪ねやすくなる。



⬆移住させたサポートキャラクターからアイテムを買う場合、家同士が近くに配置してあるほうが買い物もしやすい。

付属パーツの配置

付属パーツはCPをあげるには非常に都合のいいパーツだが、家によって取りつけられる付属パーツは異なる。効率的にCPをあげたいなら、付属パーツをたくさんつけられる四角い家を選んで配置していこう。木の家とレンガの家なら、ランプやエントツ以外にも壁を使って色々な付属パーツを取りつけられるぞ。



⬆台座を配置して家を乗せる。さらにエントツやランプ、風見鶏や洗濯物といった付属パーツを取りつけよう。



⬆玄関を調べるとその家自体のCPが表示される。1軒1軒のCPをあげておけばマップ全体のCPも当然増加。

その他のパーツの配置

木や水路といったパーツは復興条件を満たすために必要であり、CPをあげるものもある。ただし考えなしに配置してしまうと、重要な家パーツを配置する場所がなくなってしまいかねない。特に木のパーツは、できるだけまとめた場所に配置するか、先に家パーツを置いてから空きスペースに配置していくようにするといい。



⬅水路で囲まれた土地に木を配置すると、かぎられたスペースをムダなく活用できる。

配置のポイント

台やブロックなどの特殊パーツや付属パーツを除いて、パーツの上にパーツは配置できない。ちょっとでも重なっているとダメなので、ジャマなパーツは撤去していくか、少しずらして配置をしよう。また、ブロックは積み重ねて家の土台にすることができる。センスよく組み合せて高低差のある町作りをしよう。



⬅家の上に家など、常識的に考えてダメそうな配置は、ゲームでもやっぱりできない。

ペイントでジオラマパーツを鮮やかに

ジオラマメニューのペイントコマンドは配置したパーツに色をつけるコマンドだ。ジオラマパーツは種類が同じものはすべて同じ色をしているが、ペイントを使えば好きな色に変更できる。どんな色にしあげるかはプレイヤーのセンス次第だ。とはいえ残念ながらペイントできないものもある。



⬅塗りかえられる色は8種類。色をかえるだけでイメージが大きくかわるぞ。

ペイントする色、パーツを選択する

ペイントコマンドを実行するにはペンキが必要になる。ペンキは全8種類。パーツの大きさによって塗りかえに使うペンキの量がかわる。小さいパーツなら1〜3個、もっとも大きい教会の塗りかえには15個のペンキが必要だ。

ペンキを用意したら、いよいよ塗りかえ。色をかえたいジオラマパーツを選択しよう。画面上に表示された筆を左スティックで操作し、ペイントしたいパーツのところまで移動させる。筆がパーツの上に乗ったときに点滅している部分が塗り替えられる部分だ。ここで◎ボタンを押すとペイント完了となる。

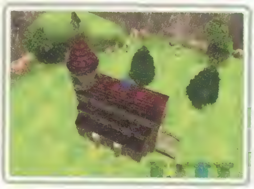
ペイントで注意すべきなのは、やり直しがきかないということ。パーツ配置はやり直しができるが、ペイントはキャンセルできず、ほかの色にするにはその上から上塗りすることになる。またペイントしたパーツを片づけると、再配置のときには色がもとに戻ってしまっているということにも注意。



⬅サポートキャラクターとなる画家のパトリが全種類のペンキを売っている。



⬅点滅しているパーツの上で◎ボタンを押すとペイント。2度塗りしないよう注意。



⬅せっかくきれいにペイントしても、残念ながらCPがあがるということはない。

ペイントできる場所、できない場所

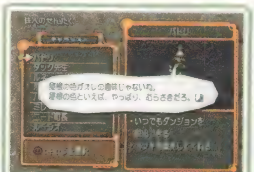
パーツによってペイントできる場所は決まっており、なかには複数の場所をペイントできるパーツもある。たとえば木の家とレンガの家は屋根と壁が別々にペイントできるのだ。また、つぼやエントツのようにペイントできないパーツもある。詳しくはP240からのジオラマパーツデータを参照して欲しい。



⬅木の家とわらの家、風車は、壁と屋根とを別々の色で塗りわけられる。

ペイント希望者

サポートキャラクターのなかには、特定の色に塗りかえた家にでないと移住してくれない人がいる。彼らは復興の条件クリアに関わってくる人々なので、素直に塗りかえよう。逆に、特にペイントを希望しないサポートキャラクターもいるが、その場合彼らを住まわせる家の塗りかえは自由。いろいろ試してみるといいだろう。



⬅紫色の屋根の家を希望するパトリ。移住させるため、塗りかえましょう!

人を移住させて町を発展させる

家や木を多数配置しても、それは町を形だけ再建したに過ぎない。未来を人でにぎわう場所にするにはジオラママップにサポートキャラクターを移住させる必要がある。復興条件に見合うサポートキャラクターを移住させれば、それだけ未来を大きく変化させることができるのだ。



⬅新しい町に移住したキャラクターはその地で新たな生活をはじめることになる。

移住の流れ

1 パームブリンクスで仲間を増やす

第2章でカーペントリオンを入手すると、サポートキャラクターを仲間にできるようになる。サポートキャラクターのほとんどはパームブリンクスにいるので声をかけてみよう。ただし、パウだけはベニーティオに行き4章をクリアしないと仲間にならない。



2 移住先を決定する

ジオストーンから入手した復興条件のチェックポイントを確認すると、移住に必要な人が誰なのかが判明する。そのサポートキャラクターを仲間にしたら、移住先へ向かい、移住させるための家を配置して、その家の玄関を開いてみよう。



3 希望をかなえる

サポートキャラクターによっては、移住先の家に対して細かな条件を出してくる人がいる。住まわせたい家の玄関先でキャラクターを選択すると、その家が気に入らなければ条件をいってくるのだ。キャラクターの要望を聞き入れ条件を満たしてあげよう。



4 新しいショップとして利用する

サポートキャラクターを移住させたあと、その家を訪ねると家のなかにそのキャラクターが立っている。話しかければ列車内と同じようにアイテムの売買やコインとの交換をしてくれるぞ。看板こそ出していないが、新しい店が新しい土地で開店したことになる。



条件を満たして移住を完了させる

移住の際にサポートキャラクターが出してくる条件はさまざまだが、大きくわけると特定パーツを配置してあげるもの、CPが一定値以上の家が必要になるもの、特定の色で家をペイントしてあげるものの3グループに分類できる。ペイントが条件の人は家の色を塗りかえてあげるだけでいい。高いCPの家や特定パーツのついた家を欲しがっている人には、付属パーツを作成して家に取りつけたり、家の周囲に配置してあげよう。すると条件を満たしたことになり、移住を快諾してくれる。



⬅あまり離れた場所にパーツを配置しても効果はない。できるだけ家の近くに置くこと。

移住後も冒険に連れ出せる

移住させたサポートキャラクターも冒険に連れていくことができる。連れていきたいキャラクターが住んでいる家まで行き、連れていくを選べばそのキャラクターはパーティに加わり、戦闘のサポートをしてくれるぞ。探険を終了して町に戻ってもほかのサポートキャラクターを仲間にしない限り、そのキャラクターはパーティの一員のまま。また、別のサポートキャラクターと交代した場合は、自動的に移住先に戻ってくれる。



⬅メインメニューからキャラクターを選択すると、現在のパーティ編成を確認できる。

CPをアップさせる

CP(カルチャーポイント)は町の文化度を表わす数値だ。町に何もない状態ではCPはゼロだが、パーツを配置して町が文化的になるにつれて上昇する。CPはジオラマメニューのカルチャーポイントコマンドを使うとで確認できるので、ときどきはチェックしてみるといいだろう。



⇐CPに上限はない。また、復興条件にも関わってくるのでできるだけ高くしていこう。

効果的にCPをアップさせる方法

CPは復興条件のひとつであり、CPが一定値以上ないとジオラマの完成度は上昇しない。そのため高い数値をキープしておきたいところだが、ただパーツを配置しただけではCPをあげるのは難しい。CPを効率的にあげるにはそれなりのコツが必要。そのコツとは付属パーツの利用とパーツの配置方法にある。それさえ知っていれば復興条件のCPがどれだけ高くてもクリアできるぞ。

付属パーツつけまくり編

家パーツ自体のCPは5ポイントしかなく、1マップ、1種類につき最大4軒までしか配置できない。しかも配置には広い場所が必要なので、家パーツだけでCPを稼ぐのは難しい。しかし付属パーツを利用すれば効率的にCPをあげていける。

あげ方は簡単。家パーツに付属パーツをつけられるだけつけるだけだ。付属パーツのCPはひとつにつき3〜4ポイント。ひとつの家パーツに複数個取りつけられるので、1軒あたりにつき最高で20ポイント前後のCPをプラスすることができる。つまり、マップ内に配置した家という家に付属パーツをつけまくれば、簡単でかなりのCPアップにつながるというわけだ。



⇐2種類ある鉄のエントツ。エントツ1は壁に取りつけ、エントツ2は屋根に取りつける。



⇐壁が丸いわらの家と鉄の家は、壁にパーツが取りつけられないので屋根を利用する。

その他のパーツをフル活用編

付属パーツ以外のサクや門、つぼ、たいまつといったパーツは、配置するとCPが2ポイントあがる。しかも、これらのパーツは使用するポリン数も少なく、CPをあげられる。

ただし、配置の際は、家パーツとの距離が重要になる。これらのパーツを家から離れすぎた場所に置いてもCPは上昇しない。つまり、CPを稼ぎたいなら家の周囲に配置しておかないと意味がないというわけだ。家パーツなら、わら、木、レンガ、鉄の家のどれでもかまわないので、目安として家から3ブロック以内にこれらの付属パーツを配置するようにしていこう。



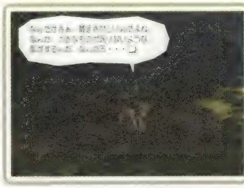
⇐写真の位置ぐらいまでならばCPは上昇する。これ以上離すと配置してもあがらない。



⇐それぞれのパーツには配置数の上限があるので、色々な種類を置いてCPを稼ごう。

完成度と未来への影響

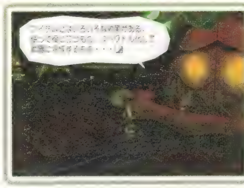
特定パーツを配置したりサポートキャラクターを移住させたりしてチェックポイントをクリアすると「未来に変化がありました」とのメッセージが表示され、未来がもとの姿を取り戻していく。このほか、特定条件をクリアすると「何か起こりそうです」のメッセージが表示され、未来でストーリー進行にかかわるイベントが発生する。



⬅はじめは何もないジュラクモール。しかし町の復興が進むにつれ、未来も変化する。

新しいショップが出現する

未来に出現する店には現代では売られていない貴重な武器やアイテムが並び、そのなかにはストーリーを展開させるための、イベントアイテムが売られていることもある。手に入れるにはお金を払わなければならないが、イベントアイテムがないとストーリーを進めることはできない。



⬅ステラ・ポトのスターアイテムズでは、時間を戻すアイテム、星の砂時計が買える。

冒険を進めるためのアイテムを入手

未来に重要人物が復活し、イベントアイテムをもらえることがある。この場合、お金は必要ない。ただしアイテムウインドウがいっぱいの状態でもらうと、あとで何かを捨てなければならなくなるので、あらかじめ不要なアイテムは売っておいたほうがいいだろう。



⬅ルナ研第2ラボが復活すると、Dr.チャップからシーグラと話せる翻訳器をもらえる。

完成度100%でレアアイテムをゲット

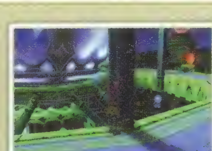
すべてのチェックポイントをクリアして完成度が100%になるとごほうびアイテムをもらえる。強力な武器や店では売っていないレアアイテムをもらえるので、新しい章に移る前に是非とももらっておきたいところ。しかし、100%にしなくても、ストーリーを先に進めることはできる。



⬅ジュラク様からはジュラクガンをもらえる。3回ビルドアップすると最強の銃になるぞ。

街の再建にあわせて出現する宝箱

ダンジョンの特定フロアに到達したり、チェックポイントをクリアして未来に変化が起こると、未来の世界のあちこちに宝箱が出現する。宝箱の中身は、キャラクターの能力をあげるエデンの果実、ポテトパイ、魔女のパフェ、それに宝石やコインとどれも貴重なものばかり。どの宝箱も小さく少々わかりづらい場所に出現するが、集めておけば戦闘がラクになることは間違いない。



⬆こんな柱の陰に宝箱が出現することも。隅々までよく調べないと見落としてしまう。

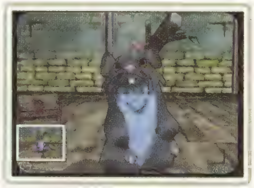


⬆暗い上に背景の色に宝箱が溶けこんでしまい、かなり見つけにくいものもある。

写真と発明

写真撮影について

スターブルからカメラをもらうと、撮影した写真をもとに発明ができるようになる。さらに写真のなかにはスクープとよばれるものもあり、シャッターチャンスは冒険の途中、いたるところに転がっている。物語を進めるだけでなくカメラを使いこなして、いろいろな写真を撮影してみよう。



←人物や風景だけでなく、建物や道具、モンスターなどあらゆるものが撮影の対象。

写真を撮る

写真撮影ができるのはユリスだけ。カメラをアクティブアイテム欄にセットしておくと、■ボタンを押すことで、すぐにファインダー画面へとうつり撮影をすることができる。ただし、ダンジョン内で撮影をする場合は、カーソルを一度カメラにあわせないと■ボタンを押しても撮影できない。



←カーソルの位置をよく確認しておかないと、無駄にアイテムを使ってしまうことに。

ファインダーとシャッター

アクティブアイテム欄にカメラをセットした状態で■ボタンを押すと、ファインダー画面に切りかわる。ファインダー画面では、左スティックでカメラの向きを上下左右にかえられ、右スティックの上下でズームイン、ズームアウトをすることができる。これを使えばその場所に立ったまま、キャラクターの周囲360度をファインダーに収めることができるのだ。

被写体をファインダーの中央にとらえ、撮りたいアングルが決まったら、■ボタンを押しシャッターを切る。連続写真を撮りたいならボタンを連打してみよう。撮影した写真は自動的にネタボードに登録され、ファインダー画面の状態で△ボタンを押すと撮影した写真を確認できる。

お気に入りの写真はアルバムへ

ネタボードに登録しておける写真は30枚まで。これ以上撮影する場合は登録してある写真を捨てなければならないが、どうしても捨てたくない写真はアルバムに保存しておこう。写真リストの右側にあるアルバムを選択すると、写真をアルバムに保存できるので、その分ネタボードに空きスペースを作ることができる。

さらに、アルバムにはもうひとつ使い道がある。アルバムのデータはゲームデータと別物なので、2周目以降のプレイにセーブデータを持ち越しすることができるのだ。アルバムに発明ネタを保存しておけば、2周目では第1章から強力なアイテムを発明できるようになるぞ。



■ アルバム

撮影した写真を保存しておくために必要なアイテム。ユリスの部屋で入手できる。



←アルバムに写真を保存するには、メモリーカードに490KB以上の空きが必要になる。

スクープを狙う

スクープとは、決定的な瞬間や珍しいものを写した写真のこと。モンスターが攻撃する瞬間や珍しい風景など、スクープは色々ある。スクープを集めて写真家レベルがあがると、ドニーを仲間にしていればごほうびがもらえるぞ。また、スクープのいくつかは発明ネタにも流用できる。



⬅スクープ写真とその詳しい撮影場所については、P308からのスクープリストを参照。

スクープネタを集める

スクープネタの情報は、パームブリンクスの人々から少しだけ聞くことができる。しかし、ドニーを仲間にすれば全部のネタをきっちり聞き出せるのだ。方法は簡単。ドニーに向かって話しかけ、「スクープを聞き出す」を選択するだけ。章が進むたびに新しいネタを教えてくれるので、各章のはじめには必ずドニーと話しておこう。その章で撮影できるネタをまとめて教えてくれるぞ。



⬅まずはドニーを仲間にしよう。その後、列車内や移住先に行くとネタを教えてくれる。



⬅スクープメモを持っていれば、ドニーから聞いた情報をいつでも確認することができる。

得点と写真家レベルの関係

タイトルの前に黄色い電球マークがつく写真を撮影すると2ポイント、赤い電球マークがつくスクープなら5ポイントが加算され、100ポイントで写真家レベルが1あがる。その他の写真ではポイントはもらえない。



■ **スクープメモ**　ドニーの友情ショップで50ギルダで売っている。スクープ内容の確認に重宝するアイテム。

スクープの種類

スクープを大きく分類すると、モンスターの姿を撮影したものと珍しい風景を撮影したものとにわけられる。このうち、風景ネタは撮影期間が限定されておらず、いつでも撮影できるものが多いが、モンスターネタ、特にボス関連は敵を倒してしまうと撮影不能になってしまうものが多数ある。取り逃しをなくすためにもドニーからの情報だけに頼らず、町の人々やモンスターからもネタの情報は聞けるので、いろいろ話しかけ情報収集をおこたらないこと。

スクープの分類

風景系	町中の風景だけでなく、ダンジョンの特定フロアにある珍しいものに対するネタも多い。
モンスター系	モンスターの特殊なアクションや攻撃の瞬間、さらにボスの姿に関するネタが多い。

スクープ写真とごほうびアイテム

発明ネタやスクープを撮影すると、撮影した写真に応じてポイントが加算され、写真家としてのレベルがアップする。このレベルがひとつあがるごとに、ドニーからごほうびアイテムをもらえるのだ。ごほうびアイテムをもらいたいときは、ドニーに話しかけて「スクープを聞き出す」を選択しよう。レベルに対してもらえるごほうびアイテムは以下のとおり。

写真家LV1	ダイヤモンド
写真家LV2	探険家の帽子
写真家LV3	盗むコイン
写真家LV4	探険家のくつ
写真家LV5	探険家スタイル
写真家LV6	月のバッジ
写真家LV7	太陽のバッジ

発明とアイテムの作成

撮影した発明ネタの写真から新しいアイテムがひらめくことがある。これが発明だ。発明品はライドポッドのパーツから武器、回復アイテムや釣り道具まで多種多様。何が発明できるかは、ネタの組み合わせで決まるので、ネタの豊富さと組み合わせ方が発明の成否を決める。



⬅どんなアイテムができるかは発明してのお楽しみ。レアアイテムができることもある。

発明の流れ

1 発明のヒントを集める

発明には発明ネタとなる写真が必要。適当に撮影していても発明ネタはそこそこ集まるが、ネタの組み合わせはやみくもにセレクトしてもそうそう成功しない。組み合わせのヒントは、人々との会話や、怪しい場所を調べることである程度は入手できる。



2 発明ネタを組み合わせる

発明のヒントを見つけたら、それをもとに発明ネタを組み合わせていく。メインメニューのつくるを選択し、発明品リストから新規発明を選ぶ。すると発明ネタを3つ選べるので、撮影した発明ネタから3つの写真を選んで組み合わせ、◉ボタンで発明開始。



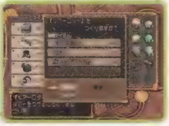
3 新たにアイテムを発明する

発明ネタの組み合わせが適切だと、新しいアイテムが発明され、発明品リストに登録される。もちろん発明に失敗した場合はなにも登録されない。発明に失敗してもなんのペナルティもないので、手持ちの発明ネタを使って何度も挑戦することができる。



4 発明したアイテムを作る

発明しただけで発明品が手に入るわけではない。発明をしたら次は発明品を作成することになる。発明品リストに登録された発明品から作成したいものを選び、◉ボタンで作成すればいいのだが、作成をするには、発明品を作るための材料が必要となる。

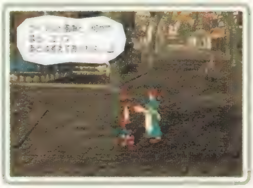


発明ネタの組み合わせを調べる

ネタとその組み合わせに関するヒントはあちこちに隠されている。民家の本棚や机の上、壁に貼ってあるポスターなど、怪しそうな場所に近づくと「!」マークが表示され、そこを調べると発明のヒントが手に入るのだ。さらに町の人々も組み合わせのヒントを教えてくれることがある。



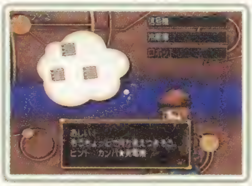
⬅ヒントが隠してありそうな場所には、書物や紙切れ、ポスターなどのオブジェクトがある。



⬅町の人々からも情報をもらえるが、時が経つとその内容がかわっていく。

ヒントが手に入らない発明品

組み合わせのヒントを得られる発明品もあるが、最後までヒントが判明しないものもある。その場合は自力でネタを組み合わせ、正しい組み合わせを見つけ出すしかない。面倒だっ！という方は、P320からの発明品リストにすべての発明品と必要なネタを掲載しているので、そちらを参照しつつ発明にいそしんで欲しい。



⬅2枚のネタが正解。3枚目のネタのヒントが表示されれば発明成功まであと一歩。

発明できるアイテムの種類

発明ネタを組み合わせることで発明できるアイテムは、大きく分類すると武器、ライドポッドパーツ、攻撃・回復アイテム、コスチュームの4種類。店で売り出されていないアイテムも発明で手に入れることができるので、ネタが集まったらドンドン発明をしてみたほうが冒険をラクに進められる。以下に、発明をすることにどんな利点があるかをジャンル別にまとめてみた。

武器

武器はビルドアップをすることで成長させていくが、いちから最終段階まで成長させていくのは大変。しかし、発明を利用すれば、成長段階の途中の武器を店で売り出される前に作り出すことが可能。そして、その武器にそれまで成長させていた武器を合成すれば、武器能力のてっとりばやい強化ができる。



⬅ビルドアップさせにくい銃や腕輪の左手武器も、発明すれば簡単にランクの高い武器を入手できる。

ライドポッドパーツ

ライドポッドのパーツはスターブルの店やガンドラダ大工房のG-PARTSで売られているが、強力なパーツは発明以外では手に入らない。特に機体の攻撃力を決めるアームパーツには通常のパーツのほかにⅡ～Ⅳまでランクづけされた上位パーツが存在しているが、これらのパーツを入手するには発明をするしかない。



⬅ただでさえ強力なペズキャノンだが、最高ランクのペズキャノンⅣはさらに絶大な攻撃力を持っている。

回復アイテム、攻撃アイテム

冒険中に回復アイテムや攻撃アイテムが足りなくなってしまったとしても、これらのアイテムを発明しておけば戦闘中でも作成できるようになる。わざわざ町まで補充に戻らなくてもフロア探索を続けられるので、1、2個発明しておくと便利だ。ただし材料がないと作成できない。



⬅Hp回復アイテムのごくじょうチキンのほか、ビンビンドリンク、爆弾・改を発明しておくと、攻守に渡って心強い。

コスチューム

コスチュームは店で買ったり、集めたコインと交換して手に入れるが、発明でも入手することが可能。服装をかえてもキャラクターの能力は変化しないが、キャラクターのイメージを変化させるにはピッタリ。貴重なコレクターズアイテムとして集めてみるのもいいだろう。



⬅発明を利用すればコスチューム集めも簡単に進む。ただし全種類のコスチュームを発明できるわけではない。

発明でしか手に入らないアイテム

たいていのライトボッドパーツは店で売っているが、ライドポッド用アームパーツⅡ～Ⅳは発明で作りだすしかない。アームパーツⅡ～Ⅳは通常のアームパーツを大きく上回る攻撃力を有するので、装備すればボス戦もラクに戦えるようになる。また、パーツごとに材料や発明ネタは異なるが、ボスのスクープ写真を発明ネタとするものが多いので、ボスとの戦闘で撮り逃しのないようにしたい。



⬆接近戦用武器として最高峰のリーチを誇り攻撃力にも優れるサムライアームⅣ。ぜひ発明を。



⬆1回の攻撃で複数のホーミング弾を撃つミサイルポッドアームⅣは大勢の敵と戦うときにピッタリ。

釣り

つり竿を入手したら、釣りにチャレンジ

第2章でつり竿を入手すると、川や池、海やダンジョンのなかにある水場で釣りができるようになる。つり竿には普通の竿のほかに、発明かギョレースの商品で手に入るルアーロッドがあり、普通の竿の場合にはエサ、ルアーロッドの場合はルアーが必要になるぞ。また、釣りをして釣った魚はそのまま持ち歩いてもいいし、しちりんで焼いて回復アイテムとして使ってもいい。さらに、釣った魚はゲーム中に定期的に開催される釣り大会やギョレースに出すことができる。ゲームをもっと楽しむために、世界復興の手を休めて釣りをしてみよう。



⬅水があるところならほとんどの場所で釣りはできる。ただし必ず釣れるとは限らない。



■ つり竿

ファブリース族からもらえる普通の竿。釣りをするときにエサが必要となる。



■ ルアーロッド

発明かギョレースで手に入るつり竿。エサのかわりにルアーをつけて釣りをすることができる。

つり竿について

つり竿には飛距離、強度、しなり、にぎりごこち、運のよさという5つの能力があり、大きな魚を釣りたければこれらの能力を強化していく必要がある。竿の強化は魚を釣ると手に入るFP(フィッシングポイント)を使って行なう。FPは釣った魚の大きさによって増減するのだが、これを100ポイントためると5つの能力のいずれかを1ポイント上昇させることができるのだ。竿の能力があがれば、それだけ大きな魚を釣ることができるぞ。

つり竿の能力

飛距離	ウキやルアーを遠くまで飛ばす能力。岸から遠くに投げるほど大きな魚がかかりやすい。
強度	竿の強度を示す能力。強度が高いほど大きな魚を釣り上げやすくなる。大物ゲットには不可欠。
しなり	竿のしなやかさを示す能力。しなりが高いほどあとに紹介するテンションメーターがあがりにくくなる。
にぎりごこち	竿と手のフィット感を示す能力。これが高いとほかの4つの能力にプラス補正がかかる。
運のよさ	運の強さを示す能力。これが高いと魚に逃げられたときにエサをとられにくくなる。



⬅全能力を高めるにぎりごこちを強化。20前後まで増やしてからほかの能力をあげよう。



⬅飛距離ポイントが高いほど遠くまで投げられるが、その分糸を巻くのに時間がかかる。



⬅ただ食いされないために運を強化してもいいが、実はそんなに重要な能力ではない。

魚の好きなエサをつける

普通のつり竿での釣りにはエサが必要だが、魚によってエサの好き嫌いがある。釣りたい魚の嫌いなエサをつけて釣りをしても、魚がヒットすることはほとんどない。それだけに魚とエサの相性は重要だ。ルアーロッドで釣る場合にも相性はある。詳しくはP347の魚データを参照。



←基本的なエサは全部で10種類。さらに魚によっては意外なものを好むものもいる。

エサと魚の相性

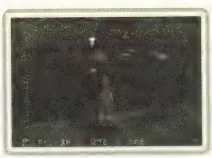
トゲッチ	ノンキー、グミー、ニラー、タートン、ピッコリー、ボンがよく釣れる。	ミノン	ノンキー、グミー、ニラー、タートン、ボン、デンがよく釣れる。
ミミー	ハグハグ、ボーボー、ノンキー、タートン、ボンがよく釣れる。	バッタン	ノンキー、グミー、ニラー、タートン、ボン、デンがよく釣れる。
エヴィ	ボーボー、カジー、ニラー、タートン、ボンがよく釣れる。	プチフィッシュ	ガブラ、カジー、バクバク、ニラー、ボン、ハマハマ、デンがよく釣れる。
ニンジン	ウマダカラがよく釣れる。	毒リンゴ	マーダンガラヤンがよく釣れる。
イモダンゴ	ノンキー、グミー、ボンがよく釣れる。	その他のフルーツ	専用のエサにくらべて食いつきは悪いが、エサの代用品になる。

釣る場所と時間帯を考える

魚は種類ごとに生息場所が異なるので、狙った魚を釣るにはその生息場所へ行って釣りをするしかない。大きく分類すると池や川に住む魚と海に住む魚にわかれ、なかには両方に住む魚もいる。さらに、釣りは時間帯にも影響をうける。明け方に釣りやすい魚、夜釣りで釣れる魚など釣りやすい時間帯もかわるので、釣りをするときには、時刻もチェックすること。

町やダンジョンの池、川

池や川で釣れる魚は、ハグハグ、ボーボー、グミー、タートン、ピッコリー、ガブラ、デンなど。特に、明け方から夕方にかけて釣れる魚が多く、夜になると食いつきが悪くなるのが特徴だ。



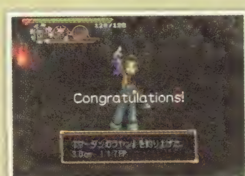
海

海で釣れる魚はグミー、ニラー、ピッコリー、ネジー、ボーボー、カジー、タートン、ボン、ハマハマなど。特に夕方から夜にかけて釣れる魚が多く、明け方になると食いつきが悪くなるのが特徴。



伝説の魚、マーダンガラヤンはどこに？

伝説の魚マーダンガラヤン。なかなか釣れないといわれる珍しい魚だ。マーダンガラヤンを釣るには特定の条件を満たさなければならない。まず、エサは毒リンゴ。時間帯は夕方、PM5：00～PM8：59まで。そして釣れる場所は七色蝶の森のエンペラーマーダンがすむ怪魚の沼と潮騒の洞窟の海に眠りし宝珠の間、ステラ渓谷のヨルダの大木がある池、ベニーティオの古代壁画がある洞窟にある池の4ヵ所のみ!



←条件を満たしていても釣れる確率は低い。釣り上げるまで何回も挑戦するしかない。

釣りの仕方

エサや釣りのポイントがわかっても、つり竿の使い方を知らなければ当然魚は釣れない。ウキを投げたり、あたりにあわせて魚をかけたり、リールを巻いたりと、釣りの操作は戦闘とは違ってかなり独特。この操作を知らないと、釣れる魚も釣れなくなってしまう。まずは釣り画面の見方を覚え、釣りの基本となる各操作方法の意味を知ることからはじめよう。

釣り画面の見方

ポイント決定画面



釣り画面



1 ウキ

ウキの動きで魚がかかっているかどうかを判断する。魚がエサをつつくとウキがゆれて波紋が生じ、食いつくと水面下に沈んで見えなくなる。



⬅R2ボタンでウキをアップにすればウキの動きが見やすくなるので便利。

2 テンションメーター

糸の張りを表わしたメーター。リールを巻いたり、魚が動き回ったりすると上昇し、これがいっぱいになると魚が逃げてしまう。リールを巻くのをやめるとメーターがさがる。

3 糸の残り

魚と岸までの距離。リールを巻くと縮まっていき、魚を逃がさないまま巻ききると、その魚を釣り上げることができる。

釣り画面のコマンド

釣りで使用するのは◎、■ボタンと左スティック。ボタンはリールの巻きとり、スティックは竿の動きを操作する。まず、ウキが沈んだら左スティックを手前に倒して魚をかける。うまく魚がかかったらリールを巻きつつ、魚の動きを示す矢印にあわせて左スティックを左右に動かそう。

釣りの操作方法

◎■ボタン	リールを巻くときに使う。◎ボタンはゆっくりと、■ボタンは速く巻くことができる。
左スティック	手前に倒して魚をかけたり、魚の動きにあわせて左右に竿の向きをかえるときに使う。



⬅魚がかかったら◎ボタンでリールを巻く。テンションメーターに注意しながら巻こう。



⬅魚は右に左に動きまわるので、その方向に竿を動かしてテンションメーターをさげよう。

釣りの実践

基本的な操作を理解したら、次は釣りを実践してみよう。まず、ウキを投げたら水面のウキの動きに注意すること。ウキがゆれているあいだはジッと待ち、ウキが完全に水面下に沈んだら左スティックを手前に倒して針に魚をかけよう。うまく魚がかかったら釣り画面に切りかわるので、テンションメーターに気をつけながらリールを巻いていく。やみくもにリールを巻くと、テンションメーターがいっぱいになり魚が逃げてしまう。これをさけるにはリールをとめたりスティックを左右に動かしながら調整すればいい。あとはこの操作をくり返し、魚を釣り上げるだけだ。

釣りの流れ

1 つり竿、エサを用意する

まずは池や川、海など水場の近くまで移動。つり竿をユリスの右手武器と交換し、エサもつける。ルアーロッドの場合も同じだが、エサのかわりにルアーをつけることになる。

2 しかけをポイントに投げる

釣りができる場所で◎ボタンを押すと水面上にポインターが表示されるので、左スティックを動かして釣りをしたいポイントを決定しよう。ポイントが決まったら◎ボタンでしかけを投げ入れて釣り開始。

3 あたりにあわせる

R2でウキを真上から見られる視点にかえてあたりがくるのを待つ。魚が食いつくとウキが沈むので、左スティックを下に倒して針に魚をかける。うまく魚がかかるとHITと表示される。

4 リールで糸を巻きあげる

魚がかかったら、◎ボタンかリールを巻く。糸を巻くとテンションメーターがあがるので、メーターが半分以上にならないように、リールを巻いたり止めたりすることで調整してやろう。

魚の動きと竿の操作

ヒットした魚は左右に動き、ほうっておくとテンションメーターが上昇してしまう。上昇を防止するには、糸を巻く手を休めるほか、魚の動きにあわせて竿を動かすといい。魚が動いている方向に矢印が表示されるので、左スティックを矢印と同じ方向に倒そう。ただし、倒したあとはすぐに戻さないと、テンションメーターがあがってしまうので注意。



ルアーロッドの操作法

普通のつり竿とルアーロッドでは操作法が若干異なる。まずルアーを竿につけて投げたら、左スティックで竿を左右に3、4回動かしてやる。そしてしばらく待ってからまた竿を動かすことをくり返すのだ。ただし、あまり動かしすぎると逆効果。動かしてから2～3秒待つと魚がかかりやすい。ヒットしたあとの操作は普通のつり竿のときと同じだ。



釣った魚の利用法

釣った魚は店で売れるが、しちりんを使って焼くとHp回復アイテムに変化する。しちりんはモートンのアイテム屋で購入できるぞ。

また、魚を持っていれば、釣り大会やギョレースに参加でき、アクアリウムを発明すれば、そのなかで魚を育成・配合することも可能となる。



⬆焼いた魚を食べるとHpが30ポイント回復。臨時の回復アイテムがわりになる。



⬆アクアリウムがあると、魚にエサをあげて大きくしたり交配させることができる。

魚の育成

育成の特徴

釣った魚はアクアリウムに入れて育成できる。アクアリウムは第4章で必ず発明することになるが、魚の育成を早く試してみたいなら、先に作っておくといいだろう。育成するにはエサをあげること、2匹の魚を戦わせること、オスメスをかけあわせて配合することの3つの方法がある。育成することで魚のパラメータが変化し、育てた魚はギョレースに参加できる。そしてギョレースに優勝すればごほうびアイテムがもらえるのだ。



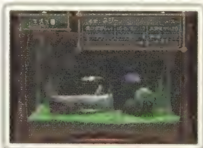
←アクアリウムには最大12匹の魚が入れられる。なかをのぞくと魚の様子が観察可能。



■ アクアリウム　魚を飼うための水槽。木箱、窓、噴水から発明できる。店では売っていない。

魚のパラメータ

魚には10種類のパラメータがあり、アクアリウムに入れるとパラメータを見ることができる。魚の育成とは、基本的にこのパラメータをあげることなので、それぞれのパラメータが何を意味しているのかを知っておこう。



←水槽メニューから魚のパラメータを見ることができる。最初は能力が低くても育成することで次第に上昇する。

パラメータ

名前	アクアリウムに入れたばかりの魚には、その魚の種別名が名前として表示されている。魚の名前は11文字以内なら好きなものをつけられるが、一度決定した名前は変更できない。
性別	魚の性別にはオスとメスがあり、これは釣り上げたときから決まっている固有のもの。ただしアクアリウムに入れた魚にニンジンを食べさせると、性転換をさせることができる。
性格	魚の性格を表わしたもの。性格にはお調子者、勝負師、負けず嫌い、気分屋の4種類があり、バトルやギョレースに影響する。配合した場合、親の性格のどちらかが子に受け継がれる。
バトル	魚の戦闘能力を表わしたもの。この能力が高いほど、ギョレース中の小競り合いを制しやすい。バトルの能力はエサをあたえても変化せず、バトル水槽で魚同士を戦わせると上昇する。
スタミナ	魚の持久力を表わしたもの。この能力が高いほど、ギョレース中の魚のスピードが落ちにくくなる。アクアリウムに入れた魚にエヴィ、イモダンゴを食べさせると上昇する。
瞬発	魚の瞬発力を表わしたもの。この能力が高いほど、ギョレースのスタート直後にスピードアップがしやすくなる。アクアリウムに入れた魚にニンジン、ミノンを食べさせると上昇する。
ふんばり	魚のふんばりを表わしたもの。この能力が高いほど、ギョレースの中盤にスピードアップがしやすくなる。アクアリウムに入れた魚にミミー、プチフィッシュを食べさせると上昇する。
粘り	魚の粘りを表わしたもの。この能力が高いほど、ギョレースの終盤でスピードアップがしやすくなる。アクアリウムに入れた魚にトゲッチ、バッタンを食べさせると上昇する。
サイズ	魚の大きさを表わしたもの。どのエサでもいいのでアクアリウムにいる魚に食べさせると1～4mmずつ成長する。ただしエサをあげた回数が250回を超えると成長しなくなる。
おもさ	魚の重さを表わしたもの。どのエサでもいいのでアクアリウムにいる魚に食べさせると4～20gずつ成長する。ただしエサをあげた回数が250回を超えると成長しなくなる。

3つの水槽で魚を育てる

アクアリウムは生活水槽、バトル水槽、配合水槽での3つで構成され、水槽ごとに魚の成長するパラメータが異なる。効率的な育成にはかしこい水槽選びが重要だ。ちなみに生活水槽には6匹、バトル水槽には4匹、配合水槽にはオスメス1匹ずつを入れられる。

アクアリウムの構成

生活水槽 ⇄ バトル水槽
生活水槽 ⇄ 配合水槽

生活水槽

アクアリウムに魚を入れたとき、最初に入るのが生活水槽。アクアリウムへの魚の出し入れは生活水槽から行なわれるので、取り出したい魚がほかの水槽に魚がいるときは、生活水槽に移してから出し入れすることになる。魚にエサをあげられるのも生活水槽のみだ。



⬅3つの水槽で入れられる魚の数がいちばん多い生活水槽。6匹いれるとかなりにぎやか。

エサをあげて魚を成長させる

アクアリウムのなかを見ている状態のときに△ボタンを押すと、魚にエサをあげられる。あたえたエサに応じて魚のパラメータが変化するのだが、早い者勝ちなのでどの魚がエサを食べるかはわからない。育成のためにエサをあげるときは、お目あての魚だけ入れておいたほうがいい。



⬅エサを落とすと魚が突進してくる。一度エサを食べた魚は、しばらくエサに興味を示さなくなる。

エサによって変化するパラメータ

トゲッチ	変化するパラメータ：魚のサイズ、重さ、粘り。	イモダンゴ	変化するパラメータ：魚のサイズ、重さ、スタミナ。
ミミー	変化するパラメータ：ふんばり。	ミノン	変化するパラメータ：魚のサイズ、重さ、瞬発。
エウィ	変化するパラメータ：魚のサイズ、重さ、スタミナ。	バッタン	変化するパラメータ：魚のサイズ、重さ、粘り。
ニンジン	変化するパラメータ：魚のサイズ、重さ、瞬発、性別。	プチフィッシュ	変化するパラメータ：魚のサイズ、重さ、ふんばり。

育成した魚のパスワードを確認

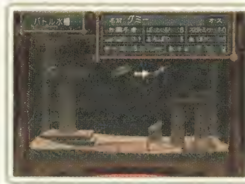
ギョレース開催以後、生活水槽からアイテムウインドウに移した魚にカーソルをあわせて選択すると、その魚のパスワードを見ることができる。このパスワードはおまけモードのひとつ「フリーギョレース」で使うもの。ここで控えたパスワードをフリーギョレースで入力すると、レースに参加できるようになる。複数のパスワードを入力すれば育成した魚同士の対戦レースも可能だ。



⬅パスワードは全22文字と長め。0とOといった、似ている字に注意してメモしよう。

バトル水槽

バトル水槽は魚のバトル能力を上昇させるための水槽だ。バトル水槽に魚を2匹以上入れると魚同士がぶつかりあってバトル開始。180回以上ぶつかるとバトル値が上昇するのだが、バトル水槽を見ているときと見ていないときとでは能力の変化が多少かわってくる。バトル水槽を見ているときは実際に魚同士がぶつかりあう姿が表示され、180回以上ぶつかるとバトル能力が1ポイントアップする。逆に見ていないときは、ゲーム時間で6時間ごとにバトル能力が1ポイントアップすることになる。バトル水槽を見ているときのほうが短時間で能力アップさせることができるが、見ていない場合はほかのことをしながら能力アップを図れるという利点がある。



⬅エサをあげてもバトル能力だけは上昇しないので、バトル水槽で育てる必要がある。



⬅魚のサイズはバトル能力には影響しない。バトル水槽に入れてガンガン戦わせよう。

バトル水槽のポイント

複数によるバトルも可能

バトル水槽には最大4匹まで魚を入れられるので、最大数の魚を入れればそれだけ効果的にバトル能力をあげることができる。2対2で戦う場合もあるし、1匹の魚に集中攻撃をしかけることもある。ただし魚の性格や後述する体力によってはバトルをさぼるものもいる。



⬅4匹が入り乱れてのバトル。どの魚がどの魚をターゲットにするかはランダムで決まる。

魚の性格にも注目

バトル水槽に入れてもなかなか戦わない魚は性格をチェックしてみよう。魚の性格には4種類あるが、お調子者や気分屋の魚はなかなか戦いに参加していかない。逆に勝負師と負けず嫌いは積極的に戦うので、バトル能力をあげるのならこれらの性格の魚をメインにするといい。



⬅2匹ともお調子者や気分屋の場合、どちらからもなかなか戦いをはじめようとしない。

バトルのさせすぎは危険

実は魚には体力という隠しパラメータがあり、バトルをするとその体力が減少していく。そして体力がゼロになるとその魚は死んでしまう。体力はバトルをしていないときでないと回復しないので、あまり長く連続で戦わせるのは禁物。バトル水槽を見ている場合はバトルをしている間中、魚の体力が減少。見ていない場合はゲーム時間で6時間ごとに体力が5ポイントずつ減少していく。



⬆バトル中の魚が赤く点滅しはじめたら危険。すぐに生活水槽に移して体力回復させよう。



⬆パラメータを表示しても魚の体力は見られない。連戦は控えたほうが無難というものだ。

配合水槽

配合水槽ではオスメス1匹ずつの魚をかけあわせて、別の魚を生み出すことができる。生まれた子供は親の能力の一部を引き継ぐので、配合をくり返せば優秀な魚を作りだせる。

さらに配合は、パラメータを変化させるだけでなく、魚の種類をもかえてしまう。親とはまったく別の子供が生まれることもあり、なかなか釣れない魚を配合で生みだすことも可能だ。

ニンジンで性別をかえよう

配合にはオスメスのペアが必要。どちらかが足りない場合はニンジンを食べさせよう。食べた魚は性別が変化する。





←配合に使用した親魚は死んでしまうが、その能力は生まれた子に受け継がれる。



生まれる子供は親の組み合わせで決定される。配合の詳しい組み合わせはP350からの配合リストを参照のこと。

配合のポイント

● 強い魚同士をかけあわせる

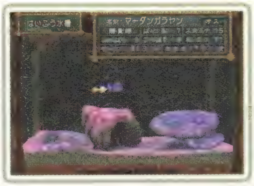
配合で生まれる子供の能力のうち、バトル、スタミナ、瞬発、ふんばり、粘りは、パラメータの高い親の能力値に低い親の能力値の70%をプラスしたものになる。能力値の低い親同士では子供の能力もあまりあがらないので、育成した強い親同士で配合を繰り返していこう。



←まずはエサをあたえて能力値をあげ、充分に育ててから配合に利用していこう。

● 新種の魚を生ませるために

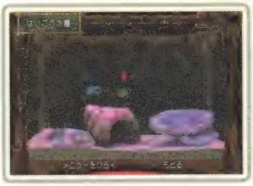
親同士が同種の魚だと子供も同じ種の魚になる。しかし親の種別が違うと子供はまったく違う魚になる可能性がある。手持ちの魚のバリエーションを増やしたいなら違う種別同士の魚を配合しよう。ただしレア魚を誕生させるためには親もそれなりにレアである必要がある。



←親の組み合わせ次第ではなかなか釣れないマーダンガラヤンが生まれることもある。

● 生まれたばかりの魚は配合できない

配合で生まれたばかりの子供を使うと次から次へと配合ができそうだが、実際はそううまくはいかない。子供はエサを5個以上食べさせないと配合はできない仕組みになっている。エサは何でもいいので、ひとまずは能力アップも兼ねて生活水槽でエサをあたえよう。



←生まれたばかりの子供を配合水槽に入れても、相手の魚にまったく興味を示さない。

釣り大会

釣り大会の特徴

パームブリンクスの役場の前にある広場では定期的に釣り大会が開催される。釣り大会は、釣った魚の重さを競う大会で、入賞すると順位に応じて豪華なごほうびアイテムがもらえる。大物を釣り上げてエントリーしてみよう。ただし、釣り大会に出した魚は戻ってこない。



←大会をとりしきるのは大きなフクロウ。彼に話しかけると釣り大会にエントリーできる。

開催日と開催期間

釣り大会は第3章で探険する、ステラ渓谷のフロア15に入ると開催される。開催期間はゲーム時間の3日間で、3日経過するか自分が釣った魚の重量を集計すると大会は終了。以降は10日ごとに開催される。ただし、ギョレースがはじまると、ギョレースと交互の開催となる。



←釣り大会は、外の世界の様子を知った町の人々を元気づけるため、ニードが開催した。

釣り大会の参加条件と流れ

釣り大会に参加するには、魚を1匹以上持っていることが条件。魚を持った状態で会場中央にいるフクロウに話しかけると参加するかどうかを聞かれ、エントリーすると、続いて魚の計量ができるようになる。計量は10匹までできるが、優勝は軽量したなかの上位3匹の合計体重で争うことになる。10匹分全部計量するか、途中で集計すると釣り大会は終了。上位3人が発表され、順位に応じたごほうびアイテムをもらえる。

釣り大会の流れ

魚を釣って大会会場へ移動
▼
釣った魚を計量する(10匹まで)
▼
上位3匹の合計重量を集計
▼
優勝者決定、表彰式



←まずは計量する魚を選ぼう。持ち物リストから計量したい魚を選択しよう。



←秤にかけられ魚の重さが判明。計量の結果は計量リストを選ぶと確認できる。



←はじめての釣り大会では総重量15000g前後で優勝できるが、次第に難しくなる。

釣り大会、上位入賞のポイント

つり竿のパラメータをあげておく

大物を狙う第一歩として、まずはつり竿の能力をあげることからはじめよう。

つり竿の能力を示す5つのパラメータは、魚を釣ると入手できるFPを使って強化していくことができる。大物を狙うためには、まず、全体のパラメータにプラス補正がかかるにぎりごこちを20ポイント程度まであげよう。

次に、強度、飛距離、しなりの順に強化していくのだが、これらの4つが15〜20ポイント以上の能力を持つつり竿にすれば、相当な大きな魚を釣り上げられるようになるだろう。特に強度は大物釣りにかかせない能力だ。

また、運のよさは、パラメータをあげても、魚を釣り逃したときにエサを取られるかどうかに影響してくるだけの能力なので、タダ食いされることに不満を感じないのであれば、無視してもかまわない。



⬅大きな魚は岸から離れた場所にいる。遠くに投げるためには飛距離が必要。



⬅大物がかかったときほどテンションメーターはあがりやすい。強度をあげよう。

釣りのポイント、エサ、時間の関係を知る

魚は種別によって住んでいる場所が異なり、好きなエサや活動時間もかわってくる。これを知らずに釣りをしても、釣りたい魚が釣れずムダな時間をすごすことになってしまう。大物を釣り上げるためには、竿の性能をあげるだけではなく、魚の習性を知り、それに適した釣り方も知っておいたほうがいい。魚の詳しいデータについては、P347からの釣りと魚データを参照のこと。



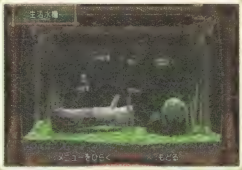
⬆川や池に住む魚は朝から夕方の明るい時間帯に活動するものが多い。エサはミノンやバッタンなど昆虫系がオススメ。



⬆海の魚は主に昼過ぎから夜にかけて活動する。エサは小魚系でもいいが、スピナーやフロックなどのルアーでも釣れる。

大きい魚はとっておく

魚を釣り上げると、釣った魚のFPと大きさが表示されるが、この時点で表示された大きさが釣り大会の記録になるわけではない。釣り大会で競う魚の大きさはあくまで会場内で計量した重量だけが有効となる。また、釣り上げた魚の数が多くなるとほかのアイテムを持つ余裕がなくなってしまうが、アクアリウムに入れたり、大きい魚だけとっておくようにしてもいいだろう。



⬅アクアリウムを作っておけば、最大12匹まで魚を入れて持ち歩けるようになる。

育成した魚は計量の対象外

釣り大会にエントリーできるのは、あくまで生粋の釣り上げた魚のみ。そのためアクアリウムでエサをあげたり、配合で生まれた魚は釣り大会に出すことはできない。たとえエサを1個しか食べさせていなくても、エサを食べさせてサイズがかわらなかったとしても、その魚は計量の対象外となってしまうのだ。アイテム欄に空きスペースを作るためアクアリウムに魚を保管している場合は、うかつにエサをあげないよう注意しよう。

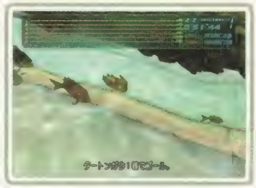


⬅バトル水槽に入れてバトル能力があがった状態でも、エサさえあげていなければOK。

ギョレース

ギョレースとは

釣った魚同士を競争させて優勝を競うのがギョレースだ。魚ならどんな種類の魚でも出場でき、アクアリウムで育成した魚や配合した魚も出場させられる。どれだけ強い魚に育てられたかが勝負の分かれ目になるので、あせらず時間をかけてじっくり育成していこう。



⬅トラック2周のタイム競うギョレース。魚の総合能力がダイレクトに反映するレースだ。

開催日と開催期間

ギョレースは、第4章で探険することになる潮騒の洞窟のフロア13に入ると開催される。開催期間はゲーム時間の3日間で、3日経過するか3回レースに出場、もしくはギョレース会場から出るまでのあいだ。以降は10日おきに釣り大会と交互に開催されるため、20日ごとの開催となる。



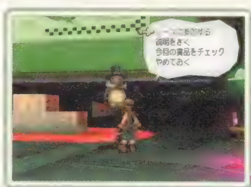
⬅ギョレースもニード企画の催し。パームブリンクスの人々はよほど魚が好きらしい。

ギョレース参加方法

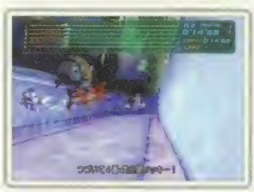
出走魚は生活水槽に入っている魚から選ぶことになるので、レースに出したい魚をほかの水槽で育成している場合は移しておくこと。出走魚が決まったら4つのクラスから出場クラスを選択する。さらに出走させる魚を待機させる最終調整用水槽を選び、すべての項目が決定したらレース開始。ひとつのレースは予選、本選、決勝からなり、決勝で3位以内に入賞すると、順位に応じてごほうびアイテムがもらえる。

ギョレースの流れ

出走魚を選択する
▼
出場するクラスを選択する
▼
最終調整用水槽を選択する
▼
ギョレース開始（予選、本選、決勝）



⬅フクロウと話すと出走魚のエントリーができ、上位入賞者への賞品も確認できる。



⬅レース中、プレイヤーは何もできない。自分の魚を信じてじっと見守るだけだ。



⬅出走できるクラスは4種類。まずは初心者クラスのビギナーで優勝を目指そう。

ギョレースの注意点

レース自体は見ているだけだが、その前段階でやらなければならないことが多いのがギョレースだ。しかもその前段階ですることがレースの勝敗に影響をあたえる。入賞を目指すなら、出走クラスの選択や最終調整水槽の決定といったレース前にやるべきことをきちんとやっておこう。

出場クラス

ギョレースは4つのクラスに分類され、クラスがあがるほどライバル魚が強くなる。あるクラスで優勝した魚は、以後そのクラスには出場できなくなるので、別の魚で挑戦しよう。ただしマスタークラスだけは何度でも参加可能だ。

難易度
低
ビギナークラス
ジュニアクラス
シニアクラス
マスタークラス
高

最終調整用水槽とは

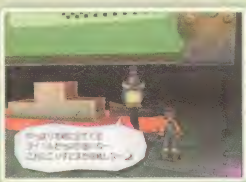
ギョレース直前に出走魚を待機させる最終調整用水槽。水槽は6種類あり、それぞれ異なる効果を魚にあたえることになる。選んだ最終水槽によって魚の長所を伸ばしたり、短所を補ったりできるので、魚の能力と自分で予測するレース展開にあわせて選択すること。

各水槽で調整できる能力

第1水槽	**ペースを守れ**：この水槽に入れた魚は自分のペースで泳ぐようになり、レース全体をとおしてスピードがアップする。決してムリをせずに泳ぐので、全パラメータが高い魚向けといえる。ただし自分からバトルをしかけなくなるので、バトル能力を高くした魚をいれてもあまり意味がない。
第2水槽	**力の限り**：この水槽に入れた魚はつねに全力疾走をする。そのため能力を上回る力を発揮し、レース全体をとおしてスピードがアップする。ただしスタミナの数値が少ないと体力が続かずに途中でスピードダウンしてしまい、不利に働くこともある。スタミナが高い魚向きの水槽といえる。
第3水槽	**最初が勝負だ**：この水槽に入れた魚はレース前半に力を入れて泳ぐため、1周目を全力で疾走する。そのため瞬発力の高い魚向けの水槽といえる。充分に瞬発力が高ければ1周目でほかの魚に大差をつけ、そのまま先行逃げ切りでゴールも可能だ。その反面、ゴール直前で失速する危険性もある。
第4水槽	**ラストにかけろ**：この水槽に入れた魚はレース後半に力を入れて泳ぐため、2周目に入ると全力疾走する。そのため粘りの高い魚向けの水槽といえる。1周目で差をつけられても後半でジワジワと追いすがり、ゴール直前で逆転という劇的な勝利を演出できる可能性がある。
第5水槽	**バトルで決めろ**：この水槽に入れた魚はレース途中にほかの魚にバトルをしかけやすくなる。バトルをしかけられた魚はスピードが大幅に遅くなるので、そのスキに出し抜くことができる。ほかの能力が多少低くても、バトル能力が高い魚を入れれば逆転優勝の可能性も生まれる。
第6水槽	**中盤で行け**：この水槽に入れた魚はレース中盤に力を入れて泳ぐため、1周目中盤から2周目中盤にかけてスピードアップする。主にふんばりの高い魚向けの水槽といえる。最後の最後に力が抜けてしまうのが問題だが、それまでに充分差をつけていれば粘り切ることは可能だ。

3つのレースを勝ち抜いて優勝を目指す

ギョレースは各クラスとも、予選、本選、決勝の順に行なわれ、予選は1位で通過、本戦は2位以内で通過することができる。そして決勝で3位以内に入ると表彰台に立てるのだ。ただし、1回のギョレース大会でレースに挑戦できるのは3回までなので、その回数内でレースを勝ち進めなかったら、表彰台へ立つことは次回のギョレース開催までおあずけとなる。



⬅勝ち進むにつれライバルたちも強くなる。予選で勝てても気は抜けないぞ。

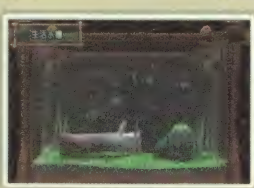
ギョレース、上位入賞のポイント

ひとつの能力を集中的に育てる

魚の能力はあたえるエサによって変化するが、持っているエサを適当にやっているようでは魚の能力はなんとなく上昇するだけ。勝てる魚へと育成したいならば、強化していきたい能力を決め、その能力をあげるエサだけをあたえるようにしよう。そうすれば比較的短時間でひとつの能力に特化した魚ができあがる。足りない能力を補うのは、特徴が出てきてからでいい。



⬆スタートダッシュを狙うなら瞬発力が重要になる。ニンジンやミノンを集中的にあたえれば瞬発力だけが上昇する。



⬆後半からの巻き返しをはかりたいなら粘りが必要になる。トゲッチやバッタンをあたえていけば粘りはあがる。

能力を見極めて最終調整用水槽を選ぶ

6つある最終調整用水槽は、魚の能力を決定する最後のポイント。入れる水槽によって魚への影響が異なるので、育てた魚の特徴をフルに活かしていける水槽を選ばなければならない。

たとえば、瞬発力に優れている魚はスタート直後から前半までのスタートダッシュを得意とするが、この魚を第3水槽「最初が勝負だ」に入れれば、前半のスピードアップはかなりのものとなる。また、逆に同じ魚を第4水槽「ラストにかけろ」に入れると、せっかくの持ち味のスピードをいかしきれなくなってしまう。ほかの能力についても考え方は同様。できる限り魚の特徴にプラスアルファできる水槽を選ぶようにしたい。不安のある能力を最終調整用水槽でフォローするよりも、長所を伸ばすようにしてやったほうが、レースに勝つチャンスは広がるのだ。



⬅まずは魚の能力をチェック。確認した能力をもとに最終調整用水槽を決定。



⬅魚の特徴と水槽がピッタリだと、能力的に多少低くても予想外の力を発揮する。

魚の性格にも注目する

魚の性格はエサでは変化せず、配合によって親のどちらかの性格をランダムで受け継ぐため、調整が難しいパラメータだ。ただし、魚の性格もギョレースでは重要となるパラメータであり、レース中の魚の順位と性格によって右下の表のようにスピードに影響が出る。魚の性格には4種類あり、お調子者はレース中リードをとるとますます調子づきスピードが速くなり、反対に負けず嫌いはほかの魚より遅れているとスピードアップしていく傾向にある。また、勝負師はほかの魚と僅差で競っているときにスピードアップし、気分屋はレース中に気分次第でスピードアップするので展開が読めないという感じ。これらの性格をふまえたうえで、その性格にあった魚の能力を上手に伸ばして組み合わせていけば、より勝負に強い魚に育てることができる。一例をあげれば、スタートダッシュを狙う魚はお調子者、ゴール前で逆転を狙う魚は負けず嫌い、バトルが得意な魚は勝負師という組み合せにすると、性格によって、魚の能力にプラスアルファができる。



⬅どちらの性格を受け継ぐかはランダムなので、気に入らなかったらリセットしよう。

魚の性格とレース中の順位の関係

お調子者	レース中の順位が高いとスピードアップする
負けず嫌い	レース中の順位が低いとスピードアップする
勝負師	ほかの魚と僅差の状態でスピードアップする
気分屋	レース中、ランダムでスピードアップする。

スフィーダ

スフィーダとは

第3章からプレイできるスフィーダはゴルフとビリヤードの特徴をミックスした遊び。基本的にはスフィアとよばれる球をロッドで打ち、規定打数以内に時空のひずみにぶつければいいのだが、スフィアの色とひずみの色が同じ場合はダメなどという制約があるため、そう簡単にはいかない。



←ダンジョン探索中は障害物の壁も、反射を利用してスフィアを飛ばすには重要なもの。

スフィーダ画面の見方



1 時空のひずみ

規定打数以内にひずみにスフィアをぶつけるのがゲームの目的。ただしひずみとスフィアの色が同じだと反発してひずみは消せない。赤と青の2種類があり、どちらが出るかはランダム。

2 スフィア

ゴルフでいうところのボール。これをスフィーダロッドで打って時空のひずみにぶつけることになる。壁や地面などの硬いものにぶつかると反射し、打つたびに赤と青交互に色が変化する。また規定打数を超えたスフィアは消滅してしまう。

3 打球の向き

スフィアを飛ばす方向を示したもの。マップ上にも同じような球道が表示されるので、これを見ると飛ぶ方向を予測できる。壁へ向けるとスフィアが反射する方向も表示してくれるが、表示されるのは最初の反射分だけ。あとは自分で予想するしかない。

4 残り距離、打数

スフィアから時空のひずみまでの直線距離と残り打数を指している。この打数以内でスフィアをひずみにぶつけられない場合は失敗。成功すると、ひずみからごほうびアイテムが出現する。

5 スフィアの回転

スフィアを打つ瞬間に回転をかけられるが、その回転方向を表わしたもの。左スティックを倒す角度に応じて回転の強さがかわり、スフィアの球すじに影響をあたえる。左スティックを上に倒すとトップスピンがかかり、着地したスフィアが転がりやすくなる。反対に下に倒すとバックスピンがかかり、転がりにくくなる。さらに強くバックスピンをかけると着地したスフィアをバックさせることも可能だ。また左スティックを左方向に倒すと右に、右方向に倒すと左方向にスフィアの軌道がカーブして飛んでいくことになる。

6 インパクトメーター

スフィアを打つパワーとタイミングを決定する。◎ボタンを押すとメーターが左に移動しはじめ、メーターがもとの位置に戻るまでに◎ボタンを押してパワーを決定。さらにパワー決定後のメーターがインパクトゾーンの上を移動しているあいだに◎ボタンを押してタイミングを決定する。

7 インパクトゾーン

ピンクの部分でメーターを止めるとスフィアは指定したコースに飛ぶが、赤い部分で打つと、思いもよらぬ方向へ球が飛んでしまう。またピンクの中央部分に止めると「NICESHOT」と表示される。

スフィーダのプレイ方法

スフィーダをプレイできるのはユリスだけであり、プレイをするには戦闘のときとは異なる操作方法やルールを覚えなくてはならない。それを覚えればあとは練習あるのみ。テクニックを磨いて難関ホールを軽々クリアできれば、ごほうびアイテムをたくさん手に入れられるぞ。

ロッドの種類とインパクト

スフィーダロッドは全部で6種類。プレイをするときは、まず右手武器をロッドに変更する。そのあとスフィアの前に立って打つ方向を決め、◎ボタンを押そう。するとインパクトメーターが動くので、もとの場所に戻る前に◎ボタンでメーターを止め、スフィアを打つパワーを決定。このときメーターが左寄りになるほどパワーが強くなる。パワー決定後、メーターがインパクトゾーン内に止まるように◎ボタンを押す。メーターがゾーンからずれるとスフィアは狙った方向に飛ばないぞ。

ロッドは武器としても使える

スフィーダロッドは右手に装備できるので、ユリスの右手武器としても使うことができる。しかもAbsをためることで強化やビルドアップも可能。とはいうものの攻撃力はかなり低い。普通の武器で戦闘を行ない、Absが出現したらロッドに持ちかえていけば効率的に成長させられる。



スフィーダロッドの種類

手ごろな杖	最初に手に入るスフィーダロッド。ただの枝を代用したものなので、特筆するほどの能力はない。フルスイングしたときの飛距離は約80～126m。このロッドのみビルドアップ不可。
ターキー	第3章で手に入るスフィーダロッドのひとつ。インパクトゾーンが広めなのでミスショットが出にくいのが特徴。フルスイングしたときの飛距離は約87～137m。
スワン	飛距離、回転のかけやすさといったスフィーダに必要な能力を平均的に有するスフィーダロッド。インパクトゾーンも広く使いやすい。フルスイングしたときの飛距離は約93～147m。
フラミンゴ	基本性能が高いレベルでまとまった優秀なスフィーダロッド。ただしインパクトゾーンが狭いのがで、タイミングをあわせにくい。フルスイングしたときの飛距離は約107～167m。
ファルコン	飛距離よりもスフィアへの回転のかけやすさを重視したスフィーダロッド。球を曲げやすいがインパクトゾーンはかなり狭い。フルスイングしたときの飛距離は約100～157m。
アルバトロス	最高の飛距離をマークするスフィーダロッド。その反面インパクトゾーンが極端に狭いので、使いこなすにはテクニックが必要。フルスイングしたときの飛距離は約121～190m。

スフィアの回転

パワーを決定してからインパクトのタイミングを決定するあいだに左スティックを傾けるとスフィアに回転をかけることができる。回転の強さはスティックを傾けた角度の強弱で変化する。また回転の方向は基本的に縦横の4方向だが、ななめ方向に回転をかけることも可能だ。

スフィアの回転の種類

トップスピン	左スティックを上に倒すとトップスピンとなる。スフィアの飛行方向と同じ向きに回転するので、着地するとスフィアが前方に転がり、予想したよりも飛距離を伸ばすことができる。
バックスピン	左スティックを下に倒すとバックスピンがかかる。スフィアの飛行方向とは逆向きに回転するので、あまり転がらない。さらに強くかけると着地後に戻ってくる距離が長くなる。
スライス	左スティックを左に倒すとスライスとなる。スフィアの進行方向に対して右向きに回転するので、飛行中のスフィアが右方向にカーブしやすくなる。回転の強さに応じてカーブの角度が変化する。
フック	左スティックを右に倒すとフックとなる。スフィアの進行方向に対して左向きに回転するので、飛行中のスフィアのコースが左方向にカーブしやすくなる。回転の強さに応じてカーブの角度が変化する。

スフィアの反射

スフィアは壁や床にぶつかると、そのまま反射して飛んでいく。これをクッションという。クッションを利用すると強制的にスフィアのコース変更ができるため、立体的なプレイが可能になる。スフィアと時空のひずみのあいだに障害物があったとしても、クッションを利用すれば障害物を回避してひずみを直接狙うことも可能だ。狭いコースでプレイするほどクッションが発生する回数は増えるので、コース設定とパワー調節も重要になる。

クッションを利用する際に注意すべきなのは、クッション後のスフィアの飛ぶ先だ。マップ上にスフィアの飛ぶ予測コースが表示されるが、それはあくまで最初だけ。何クッションもしたときのスフィアのコースを予測するのはほぼ不可能だ。



⬅壁がジャマしてひずみを狙えないときは、反対側の壁にクッションさせて打ってみよう。

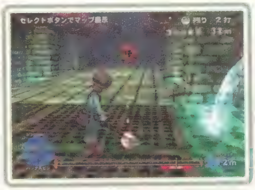


⬅クッションさせる壁が平面でないと、あたった場所により反射角度がかわってしまう。

時空のひずみとスフィアの色

時空のひずみとスフィアにはそれぞれ赤と青の2色がある。ひずみの色は出現したときから変化しないが、スフィアは何かにぶつかるたびに色が交互に変化する。そしてひずみとスフィアの色が同じだと、両者は反発してしまってぶつけることができない。つまりひずみを消滅させるためには、スフィアの色をひずみとは違う色にかえておかなければならないのだ。

たとえワンショットで届く距離にひずみがあっても、色が同じでは消滅させられない。この場合は壁にワンクッションさせたり、ひずみの手前に高い位置から落としてバウンドさせることで色をかえなければならない。指定打数以内で時空のひずみを目指すだけでなく、途中で色を合わせることも考えながらプレイすること。



⬅せっかく近くまで運んだのにスフィアとひずみの色が同じ。これでは消滅させられない。



⬅この場合、手前の壁にぶつけて色をかえ、そのままひずみにぶつければいい。

消滅した時空のひずみからごほうびアイテムを入手

フロア内のモンスターを全滅させると時空のひずみとスフィアが出現し、スフィーダがプレイできるようになる。スフィアとひずみの出現場所はランダムだが、失敗してもフロアに入りなおし、モンスターを倒せば、何度でもプレイができる。また、ひずみを消滅させると、ひずみのなかから宝箱が出現してごほうびアイテムが手に入り、さらにフロアのお題もクリアしたことになるため、コインも入手できる。



⬆一度クリアしたフロアでも何度もプレイ可能。もちろんひずみを消せば宝箱が出現する。



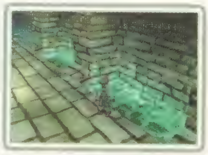
⬆ごほうびは3種類。1～2回目のクリアでは違うものがもらえるが、3回目以降は同じものとなる。

コースの特徴と注意点

スフィーダをプレイできるダンジョンの各フロアは、それぞれ地形が異なるのでプレイしたときの感覚も違ってくる。特にクッションやスフィアの転がり方は、プレイするフロアの地形によってまったくかわってしまう。そのため、地形の違いを知らずに挑戦するのはかなり不利。逆にそれぞれのフロアの特徴を知っていれば、地形に適したプレイが可能になる。ごほうびアイテムとコインを入手するためにも、各ダンジョンの地形と特徴を覚えておこう。

地下水道、月花宮殿

屋内のコースなのでクッションを利用しやすい。壁はほとんどの場所が平面で、クッションしたボールのコースを予測しやすくなっている。ただし、ところどころにある柱やオブジェクトにあたるとコースが大きくかわってしまうので多用しすぎるのは危険だ。またフロアの半分以上が通路で構成されているため、曲がり角の手前でスフィアを止めるテクニックが必要とされてくる。天井にあてないようにスフィアの角度とパワーを調整し、バックスピンを多用しよう。



⬅地下水道の通路の脇には下水溝がある。ここに落ちるとミスショットになってしまう。



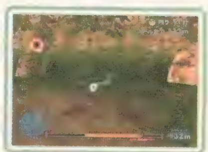
⬅壁のレリーフにあたると反射先が予測不能に。クッションは平面を狙うこと。

七色蝶の森、ステラ渓谷

七色蝶の森は通路をへだてる壁が低く、ステラ渓谷には壁そのものがない。そのためこれらふたつのダンジョンでは通路越しにショートカットを狙える。通路をたどると数回打つ必要がある場所も、ショートカットを使うと意外と少ない打数ですむことがあるのだ。その反面、ショートカットには正確なボールコントロールが必要になってくる。木と木のあいだを狙ったり、狭い通路に着地させなくてはならないことが多く、微妙なコースのずれでも即ミスショットにつながってしまうぞ。



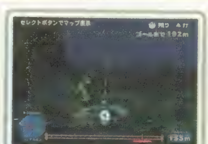
⬅七色蝶の森の壁は複雑なかたちをしている。うかつにクッションを使うのは危険だ。



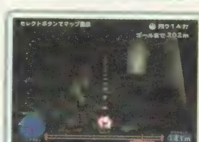
⬅谷底に落とさないために狭い通路を正確に狙う。バックスピンでスフィアを止めよう。

潮騒の洞窟、ガンドール火山

潮騒の洞窟の床は海水で水浸し。そのため着地したスフィアが止まりやすく、トップスピンやバックスピンをかけてもほとんど転がらない。よって、飛距離を伸ばすにはノーバウンドで飛ばすしかない。対するガンドール火山の床は着地後のスフィアに影響はないが、通路の横には溶岩が流れている。ここに落とすとミスショットなので、スフィアにトップスピンをかけすぎるのは危険。バックスピンを多用して、着地した場所からスフィアが転がらないよう調整しよう。



⬅スフィアがほとんど転がらないので、飛距離の長いフラミンゴやアルバトロスを使おう。



⬅壁がゴツゴツしているので、クッションを使うとスフィアの飛ぶ先を予測できない。

スフィーダ制覇のポイント

ときには刻んで進むことも重要

通路と曲がり角で構成されたコースでフルスイングしても、クラブの最大飛距離にもよるが、スフィアが正面の壁で反射して逆戻りしてしまうことが多い。この場合は曲がり角のギリギリにスフィアが止まるようにパワーを調整。そして止まった場所からあらためて方向転換をするというのが美しいスフィアの運び方だ。とはいっても、パワー調整は、自分がスフィアを落としたい位置までの距離が表示されないため、ほとんどが勘を頼りに打っていくしかない。少ない打数でひずみにあてたからといって、ごほうびアイテムは変化しないので、慣れないうちは、あせらず規定打数をフルに使って少しずつ刻んでいくようにしよう。また、地下水道や月花宮殿のように天井があるコースの場合、落としたい位置の少し手前の天井にバックスピンをかけたスフィアをあてて地面へ落とすという技も使える。



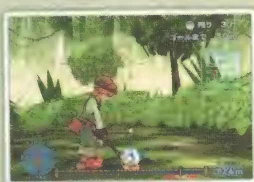
⬅曲がり角の前で止めるには、パワーを半分で打ちスフィアを転がして距離を稼ぐ。



⬅曲がり角の手前に落ちた場合は、クッションを使って方向転換を狙ってみよう。

ショートカットできそうなコースを見極める

ショートカットできるコースでは落下地点を見極める必要がある。落下先が宝箱や岩の上だと、スフィアが予想外の方向にクッションして転がっていってしまう。落下地点はオブジェクトが何もない平地に定め、パワーの微調整で距離を定めていこう。さらにバックスピンをかけて、パワーの調整がうまくいっていれば、ほぼ確実に目標の落下地点付近に止めることができる。



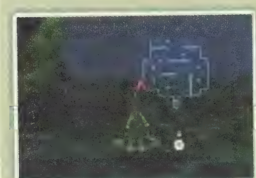
⬆ショートカットを狙う場合は視点変更で飛ぶ先をまず確認。思わぬ障害物が見つかるかも。



⬆落下地点が狭い通路などの場合はバックスピンが有効。これで転げ落ちることはない。

コースの先をつねにチェックする

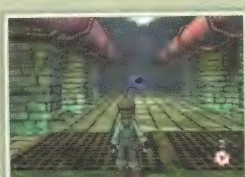
マップ表示で全体のコースは表示されるが、それはあくまで簡易的なもの。実際のコース上にはマップに表示されない岩や木箱などのオブジェクトが配置されている。またコース内に広い部屋がある場合、前方には何もないように見えても、少し歩いてみると、壁や川、池が現われることがある。こんな不測の事態を回避するためにも、打つ前にはコース状態をよく下調べしておこう。特にテクニックが必要なわけでなく、とにかくスフィアと時空のひずみのあいだにどんな障害物があるかを調べるだけでいい。それだけでもコース上の危険物をかなり回避できる。



⬅画面上は何も表示されていないが、奥には巨大な壁が潜んでいる場合もあるぞ。

直前で色があわないときは？

ひずみの近くまでスフィアを運んだのに、色が同じなため消滅させられない場合、周囲に壁や天井があるなら、そこでワンクッションさせてひずみを狙うといい。また、壁や天井がない場合でも、パワーと球道を調整すれば、1打でひずみを狙うことも可能。まず打球ができるだけ高くなるようにコースを設定し、ひずみの手前にスフィアが落ちるようにパワーを微調整しよう。すると着地したときにスフィアの色がかわり、そのままワンバウンドでひずみにぶつけることができる。パワーの調整がかなり微妙だが、覚えておくといざというときに役に立つテクニックだ。



⬅究極の攻略法は、スフィアとひずみの色の初期状態がこうなるのを待つことかも。

おまけゲーム

ふたつのおまけゲーム

『ダーククロニクル』には、ゲーム本編のほかにフリーギョレースとスフィーダ練習場という2種類のおまけゲームが用意されている。フリーギョレースは本編でギョレースが開催されたあとに、スフィーダ練習場は第8章のセーブデータがあると、それぞれプレイできるようになる。



⬅おまけを選んでも最初は何も表示されないが、ゲームを進めるとプレイ可能となる。

フリーギョレース

フリーギョレースは第4章でギョレース開催イベントが発生するとプレイできるようになる。内容はゲーム本編のギョレースと同じで、育成した魚をレースに出し、トラックを2周するタイムを競うというもの。ただし出走魚のエントリー方法がゲーム本編とはかわっている。

フリーギョレースに参加するには、まず魚のパスワードを入力して、参加登録をしなければならない。魚のパスワードは、アクアリウムに入れていると見られないので、アイテムウインドウ内にうつして魚を調べて入手する。パスワードを調べたらおまけモードに移行しよう。フリーギョレース会場に入り、会場内のフクロウに話しかけるとパスワード入力ができる。入力するとその魚の登録は完了。あとは登録した魚から出走するものを選択してレースを行なうだけだ。なお、フリーギョレースに優勝しても残念ながらごほうびアイテムはもらえない。



⬅フリーギョレースに出す魚には、本編とは別に新しい名前をつけることができる。



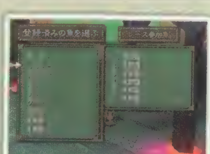
⬅おまけゲームでは魚を育てられないので、育成はゲーム本編でしていこう。



⬅レースには予選や決勝はなく、マッチレースという形式で1回しか行なわれない。

パスワードを持ち寄って対戦プレイ!

フリーギョレースでは最大9匹の魚を登録でき、そのなかからレースに参加する魚を選ぶ。つまりほかのプレイヤーが育てた魚を登録すれば、プレイヤー同士のギョレースが可能になるのだ。ゲーム本編のレースではライバルの魚はCPUがランダムに選択したものだった。しかし、対するフリーギョレースは野試合のようなものであり、ほかのプレイヤーの魚と戦うことも可能なのだ。



⬆パスワードを持ち寄り自慢の魚を登録。気に入らない魚は登録を取り消して入力しなおそう。



⬆登録した9匹のうちレースに出走できる魚は6匹。6匹に満たない場合はCPUの魚が参加する。

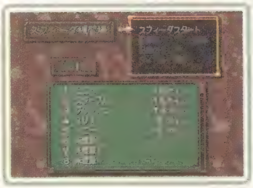
スフィーダ練習場

スフィーダ練習場は、第8章のセーブデータのあるメモリーカードをスロットに差しておくとプレイできる。用意された9ホールを回り、打数によって加算されるポイントの合計を競うというのが基本ルール。規定打数ちょうどだと3ポイント、1打少ないと4ポイント、2～3打少ないと5ポイントがプラスされる。また、このスフィーダ練習場では最初から6本のスフィーダロッドが自由に使える。

ここから先では各コースごとの簡単な攻略方法と、スフィアとひずみの初期配置される場所を紹介しよう。マップ上のⒽはひずみを、Ⓢはスフィアの初期位置を示している。

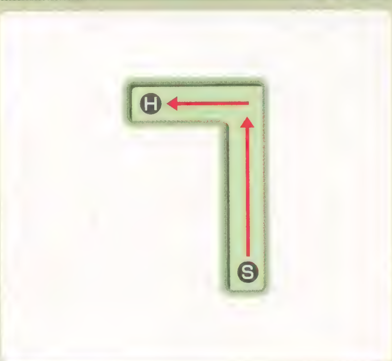


⬅コースとスフィア、ひずみの出現場所は毎回同じだが、プレイするたびに色がかわる。



⬅プレイ結果は、プレイヤーの名前と共に合計ポイントの高い順にリストアップされる。

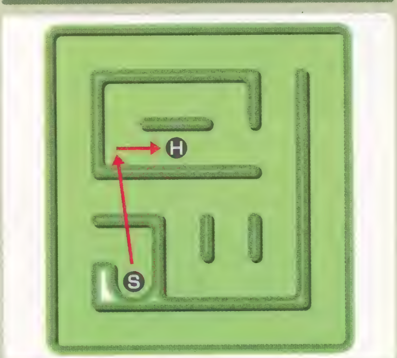
第1ホール　地下水道



時空のひずみまでの距離	71m
規定打数	3打
おすすめクラブ	ターキー
ショートカット	不可

ショートホールではあるが、ひずみの直前にある曲がり角がくせもの。そこで、まず第1打目はインパクトメーターの半分程度のパワーで、バックスピンをかけながらまっすぐ正面に打ち出そう。すると曲がり角の中心あたりにスフィアが止まり、その位置から直接ひずみを狙えるようになる。色があわない場合は壁を狙い、クッションを使ってスフィアをひずみにあてるようにしよう。

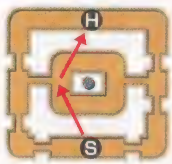
第2ホール　七色蝶の森



時空のひずみまでの距離	50m
規定打数	3打
おすすめクラブ	ターキー
ショートカット	可

ショートカットを利用すれば直接ひずみを狙えるショートホール。ただし、ひずみとスフィアのあいだに木々が立っているので、実際はダイレクトにひずみを狙うのは難しい。第1打目はフロアマップの上方向、ひずみのある通路を狙って打とう。パワーはインパクトメーターの半分程度におさえ、バックスピンもかけておくこと。すると第2打目には直接ひずみを狙える位置にスフィアを落とすことができる。

第3ホール　ステラ渓谷



時空のひずみまでの距離	96m
規定打数	3打
おすすめクラブ	ターキー
ショートカット	可

マップ中央に大きな岩場があり、これを飛び越すのは不可能。そこで左右どちらかに迂回してからひずみを狙うことになる。ロッドをターキーにしたら、メーターの半分より心もち少ない程度のパワーで、岩場の横にある通路に落とすつもりで1打目を打とう。バックスピンをかければバウンドして通路から転げ落ちることはない。うまく通路にのせられれば、第2打目で直接ひずみを狙うことができる。

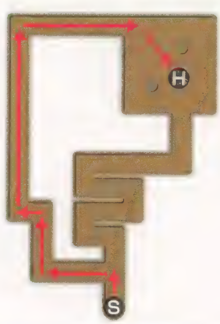
第4ホール　潮騒の洞窟



時空のひずみまでの距離	192m
規定打数	4打
おすすめクラブ	スワン
ショートカット	不可

正面には壁が立ちはだかっているので横から攻めることになるが、右側に打つとスフィアが岩の下にもぐりこんでしまいがち。左側を見ると壁と柱のあいだに細いすきまがあるので、そこを抜けるようにコースを決定。80%程度のパワーで打つとマップ左側に抜けられる。第2打目を打つ付近には、いくつか岩が転がっているが、打ち上げ気味の打球でひずみの見える位置までスフィアを持っていこう。

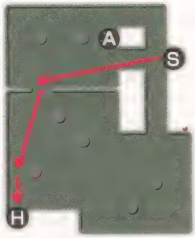
第5ホール　ガンドール火山



時空のひずみまでの距離	247m
規定打数	15打
おすすめクラブ	スワン
ショートカット	不可

ふたつのルートを選べるが、確実にクリアを目指すには左ルートがオススメ。まず30%程度のパワーで最初の曲がり角の手前までスフィアを飛ばす。そこからは道なりに進むが、常に曲がり角で止まるようにパワーは30%から半分程度にセーブして打つこと。長い直線に出たら一気に距離を稼げるが、このときも曲がり角の壁にぶつからないよう80～90%程度にセーブして打っていこう。

第6ホール　ガンドール火山

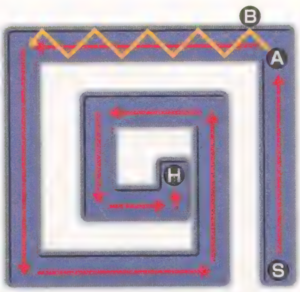


時空のひずみまでの距離	212m
規定打数	6打
おすすめクラブ	フラミンゴ
ショートカット	不可

左ルートと下ルートにわかれるが、左ルートのほうが最後の打席で時空のひずみを狙いやすい。左ルートをとる場合、第1打目を打つときにマップ上では見えないが、正面に岩の柱Ⓐが立っていることに注意、これをよけるために正面から少し左を狙って打つこと。パワーは70%程度がちょうどいい。あわせてバックスピンをかけておくと、第2打目で時空のひずみがある部屋の入口を狙いやすくなる。入口付近には岩の柱が密集しているが、柱のあいだを狙って打てば通過可能。柱を抜ければ正面にひずみが見えるので、あとはそこに向かって打てばいい。

下ルートを狙う場合、まず第1打目で下の通路にスフィアを出すことを考えよう。パワーは20%程度におさえ、チョンとあてる程度で打つとちょうどいい。あとは道なりにひずみを目指すだけだが、柱が邪魔になり、左ルートよりもひずみを狙いにくくなっている。

第7ホール　月花宮殿



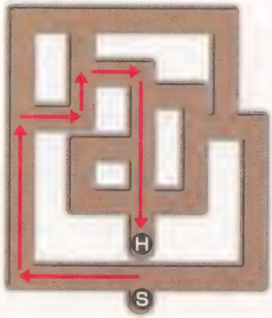
時空のひずみまでの距離	84m
規定打数	10打
おすすめクラブ	フラミンゴ
ショートカット	不可

らせん状のコースの中心に時空のひずみがあるので、曲がり角ごとに確実にスフィアを止めていくテクニックが必要。バックスピンはつねに軽くかけ、残り距離に応じて、打つパワーを微妙に弱くしていかなければならない。

まず、第1打目は70〜80%のパワーで正面に打つ。するとひとつめの曲がり角のところで止まるので、2打目3打目も同様に70〜80%のパワーで打つ。直線距離が短くなってくる4打目、5打目はパワーを半分程度に落とし、最も短い直線では30%程度までセーブして打つ。こうするとほぼ曲がり角ごとにスフィアを止められるので、ムダ打ちをせずに進められるだろう。

また、曲がり角の手前Ⓐに落ちてしまった場合、壁Ⓑにクッションさせてスフィアを打っていこう。この場合はフルスイングでもかまわないが、壁の凹凸がない場所を狙って打つこと。

第8ホール　ゼルマイト鉱山洞



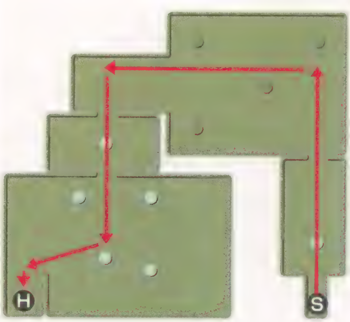
時空のひずみまでの距離	32m
規定打数	7打
おすすめクラブ	フラミンゴ
ショートカット	不可

スフィアからひずみまでの距離が極端に短く思えるが、実際にはグルッと回りこむ必要があるのでかなりの距離を進むことになる。左右どちらからのルートでもひずみを狙えるが、後半でのアプローチのよさを考えると左ルートのほうが難易度は低くなっている。

左ルートを使う場合、曲がり角ごとに止まれるようパワーをセーブして打つこと。第1打目は50%程度のパワーで曲がり角まで打ち、次も同じくらいのパワーでT字路まで移動する。それからは短い直線が続くので、パワーを30%程度におさえて打とう。最後の直線までスフィアを出してしまえば、障害物はないのであとはフルスイングで打ってかまわない。

また、右ルートを使う場合も、基本的には左ルートと同じ要領で進めていくといい。ただし、途中から曲がり角ごとに直線の距離が短くなるので、細かなパワーの調整をしなければならなくなる。

第9ホール　地下水道



時空のひずみまでの距離	207m
規定打数	7打
おすすめクラブ	フラミンゴ
ショートカット	不可

最終ホールはコース途中に池と柱がバラバラに配置されている。ただしマップ上の表示はどちらも同じなのが曲者。池のつもりで打つと実は柱で跳ね返されてしまうということもありえるので、事前に前方の様子を確かめておこう。

第1打、第2打目はフルスイングで打ってかまわないが、どちらもバックスピンは軽くかけておくこと。また第2打目を打つことになる部屋には柱が立っているので、池のつもりで打つのは危険。柱が邪魔になる場所へ1打目が落ちた場合は、それを迂回するように、いったん柱の横に軽く打ち出すといいだろう。

早ければ第3打目で時空のひずみがある部屋へスフィアを運ぶことができる。ひずみはマップ左下にあるので、このときできるだけそちらに向けて打つようにしよう。最後の部屋には池以外の障害物はないので見通しもよく、さほど苦労することはない。

Chapter2 Scenario

攻略編

章別　攻略ページの見方

本書の攻略ページは各章ごとにストーリーを攻略。ダンジョン攻略、ジオラマモードの3つのブロックにわけて構成されている。必要とするデータが掲載されているページのみを参考に自力でゲームを楽しんでもいいし、早く結末を知りたい場合はひと通り目を通してみるといいだろう。

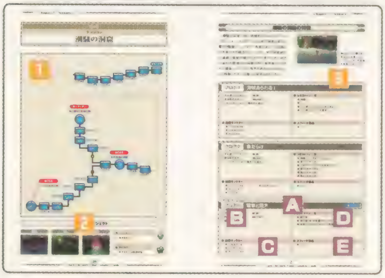
ストーリー攻略



その章で発生するイベントを時系列順にフローチャートで紹介。謎解きでつまりそうなイベントや先へ進むのに必要となる情報に関しては、個別に右ページにピックアップして詳しい解説を掲載している。

ダンジョン攻略

前半部分



後半部分



■ 前半部分

その章に訪れるダンジョンとフロアの情報を紹介している。

1 その章で訪れるダンジョンのツリーマップ。ツリーマップに記載したフロア番号は3で紹介するフロア情報の番号とリンクしている。

2 その章で訪れるダンジョンのフロアにある宝箱、岩や木箱などの投げられるもの、回復の泉のビジュアル。また3フロア内のカギのかかった扉を開けるためのカギと、そのフロアを脱出するためのゲートキーの名称とビジュアル。これらはダンジョン(一部はフロア)ごとに異なる。

3 その章で訪れることができるフロアの情報をひとつひとつ紹介。フロア情報に掲載されている事柄は下記のとおり。

A フロア番号とタイトル。また、そのフロアに封印がかけられている場合はその封印の種類を記載している。

B そのフロアで出るお題。

C 出現モンスター。

D ジオストーンの有無。ジオストーンがあればそのフロアで拾うジオストーンの内容も表記。

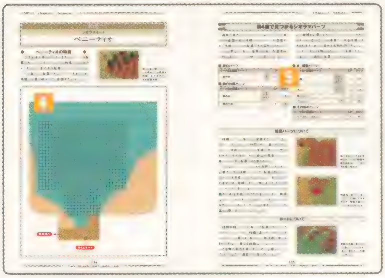
E スフィーダの賞品。ただし、お題にスフィーダ制覇がある場合のみ紹介。

■ 後半部分

そのダンジョンに登場するモンスターとボスモンスターのデータを攻略方法とともに掲載している。

ジオラマモード

前半部分



■ 前半部分

その章でジオラマモードをプレイするマップと、入手できるジオラマパーツを紹介。

4 その章のジオラマ配置マップ。マップ上に敷かれているマス目は、5のジオラマパーツデータにあるマス目の数とリンクしており、パーツをマップ上に配置する際に、必要となる面積を目算しやすいようにしてある。

5 その章で入手できるジオラマパーツ。各パーツ名のうしろにあるマス目は、4のジオラマパーツ上にに配置した場合に占める面積を表している。また、マス目がついていないものは、マップの地面に直接設置ができないものだ。なお、そのパーツごとのCPとポリン数も併記している。

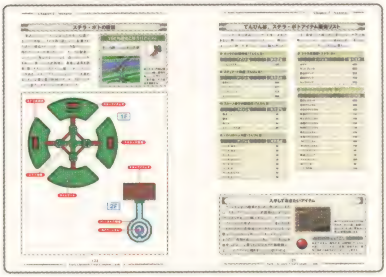
中盤部分



■ 中盤部分

ジオラマモード部分の中盤は、ジオラマを完成させるためのチェックポイントを中心に解説。条件はジオストーンを回収すると明らかになるが、回収前でもリストを参考に条件を満たすことができる。さらにリストだけではわかりにくい配置のコツやサブキャラクターの移住に関しては、個別に解説している。ただし配置についてはあくまで一例であり、条件を満たしている限りプレイヤーのオリジナル配置が可能。

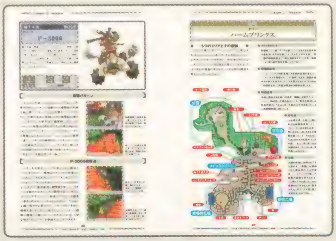
後半部分



■ 後半部分

ジオラマモード部分の最後は完成度を100%にしたときの未来のマップと、ごほうびアイテムを掲載。さらに現在と未来の店で販売している商品リストも掲載している。

第1章パームブリンクスの解説について



第1章の町パームブリンクスは、ユリスの家があるホームタウン。章がかわっても訪れる機会が多い町だ。広い町のなかに店やサポートキャラクターとなる仲間が点在しているので、構造を覚えきるまでがちょっと大変。そこで第1章のジオラマモードにはパームブリンクスの全体マップを掲載。店のレイアウトやサポートキャラクターに会える場所も併記しているので、町中の移動や買い物に役立ててもらいたい。

第1章

外の世界へ

平和だけど退屈な毎日を送っていた少年ユリス。ところがサーカスの夜に起きた不思議な出来事が、彼を大冒険へと導くことになる。

ストーリー攻略

サーカスの夜

■ モニカの旅立ち

宮殿に侵入したグリフォン兵との戦い。

■ チケットを取り返す

サーカスを見るために必要なチケットを赤毛の少年に取られてしまったユリス。町の人達から聞いた話をもとに、どこかに隠れている少年をさがしださなければならない。



ポルカスをかわして地下水道へ

■ サーカス団の秘密を立ち聞き

不思議な石アトラミリアを奪うため、サーカス団団長ポルカスは手下を使い、石の持ち主であるユリスを追いかけてくる。追手のピエロ兵は撃退したものの窮地に陥ったユリスは、親友ドニーの助けで地下水道へ。モンスターが出没する地下水道を抜け、見たことのない外の世界へ出ることを決意する。

サーカス団のアイドル、リンダちゃん登場

■ ライドポッドを完成させる

地下水道探索の途中、サーカス団のアイドル象、リンダちゃんに苦戦を強いられ、一時退却を余儀なくされる。町へ戻れるようになり、乗用ロボットライドポッドを完成させるため、発明をしはじめる。

■ リンダちゃんとの対決

ライドポッドを完成させリンダちゃんとリターンマッチ。

ポルカスを撃退する

■ からくりマシーン、ハロウィーンの追撃

地下水道の出口直前で、鼻から爆弾、目からミサイル攻撃をしてくるからくりマシーンハロウィーンをひきつれて、サーカス団団長のポルカスが待ち伏せをしていた。このハロウィーンとポルカスを倒せば、いよいよ外の世界へ……。営業を再開したバース鉄道に乗って、次の目的地、緑の森シャーロットへ向かう。

外の世界

■ モニカの登場とポルカスの逆襲

地下水道出口で倒したはずのポルカスが、ユリスの乗る走行中の列車をしつこく襲撃。しまいにはユリスごと自爆を図ろうとするが、そこにモニカが出現し……。

第2章へ

サーカスチケットはどこに？

ユリスからサーカスチケットを奪った赤毛の少年は広場のどこかに隠れている。見つけ出すために、広場にいる人々から話を聞いてみよう。ベンチのカップル、役場前のおばあさん、街灯のそばにいる女の子の順に話を聞けば、屋台のうしろに隠れていた少年を見つけられる。



⇦イベントが終わった位置から反時計回りに歩いて、最後に女の子に話しかけよう。

バックパック発明のネタはどこにある？

バックパックを発明するために必要な発明ネタは牛乳缶、パイプ、ベルトの3種類。その3つを写真に撮りスターブルに話しかければ、ライドポッドを強化してリンダちゃんと戦えるようになる。ちなみに3つの発明ネタはスターブルの店のすぐそばで撮影可能。牛乳缶はポリーズベーカリーの横、パイプはメンテナンスショップの屋根についている。最後のベルトは保安官事務所の前に立っているパッカー保安官が身につけているので、おなかをファインダーに入れるように撮影すれば発明ネタとして登録される。



⇦ポーズをつくってくれるが撮影したいのはベルトのみ。わざわざ顔まで撮る必要なし。



牛乳缶



パイプ



ベルト

スクープ写真を撮り逃さないためには？

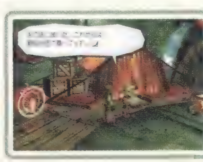
サーカス団のアイドルリンダちゃんやからくりマシーンハロウィーンなど、ゲーム中1回しか戦うチャンスがないボスクラスの敵にも、スクープチャンスがある。リンダちゃんに戦いを挑む前に、地下水道入口にあるドニーの友情ショップで、スクープメモを購入しておこう。



⇦スクープメモは町の人やドニーから聞いたネタが書きこまれるので早めに入手したい。

ドニーの友情ショップはいつまで営業している？

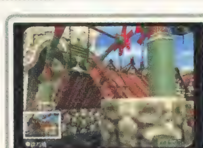
友情ショップでアイテムを購入できるのはリンダちゃんを倒すまで。それ以降はパームブリンクスの町に移動できるので、町にあるドニーの父、モートンが経営する店を利用することになる。ちなみにどちらの店も販売価格は一緒。



⇦一時閉店状態となる友情ショップだが、ドニーを仲間にする日が来れば再び営業は再開することになる。

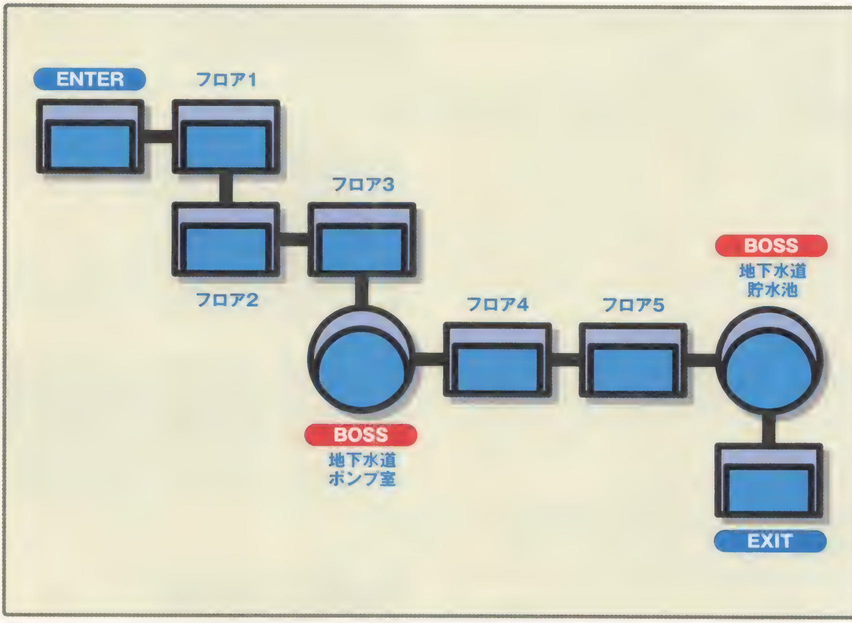
はね橋の向こうに渡れるのはいつ？

パームブリンクスを二分する川を渡る唯一の手段がはね橋だ。残念ながらこの橋が通行可能になるのは第2章以降。1章では渡れないので、橋向こうにあるユリスの家や教会などの施設を訪れるのは、現時点ではまだおあずけ。



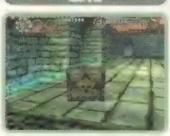
⇦はね橋を渡れなくても写真は撮れる。写真家レベルを上げるためにも、はね橋や川の写真を撮影しよう。

第1章
ダンジョン
地下水道

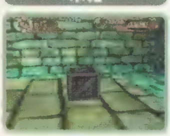


重要オブジェクト

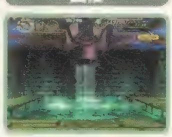
宝箱



木箱



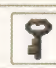
回復



● ゲートキー
キーハンドル

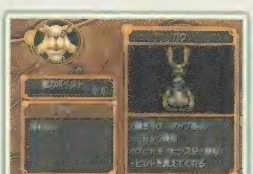


● 扉のカギ
地下水道のカギ

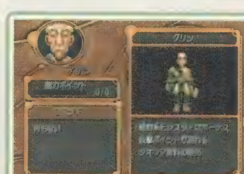


サポートキャラクターの力でコインを集めよう

第2章途中から仲間にできるサポートキャラクター。直接戦闘に参加はしないものの、ダンジョンごとのお題クリアやジオラマ条件クリアのために重要となる存在だ。お題クリアの際にはサポートキャラクターの持つ特殊能力を活用すれば、案外ラクにコインを集めることもできるぞ。



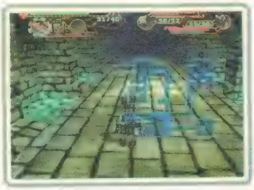
⬆フロアマップ表示能力のあるパウが仲間なら、ムダな移動をせずに最短ルートで出口にたどりつける。



⬆攻撃力にプラス補正をかけてくれるサポートキャラクターを仲間にすれば、効率よく敵を倒せるようになる。

地下水道の特徴

地下水道のフロアマップはいくつかのフロアとそれを結ぶ通路で構成された作りになっている。マップ自体の広さは小さめだが、フロア内に段差があるためフロッガーや風船男爵などの小型モンスターを見逃しやすい。さらに段差の高いところからのびている通路の入口も見落としてしまいがちだ。マップ画面を確認しながら移動し、見落としがないように注意して進みたい。



←広いフロアに入った場合、その場から遠いところにいる敵はマップ上に表示されない。

フロア1 外の世界をめざして

- □ せん滅リミットタイム　02:35
- □ スフィーダ制覇
- □ 回復せずにクリアせよ

● ジオストーン　無
- ナシ

● 出現モンスター
- ドブチュー×6
- フロッガー×6
- ピエロ兵×6

● スフィーダ賞品
- 1回目 宝箱のカギ×2
- 2回目 復活の粉×2
- 3回目 ウメおにぎり×2

フロア2 ねずみたちとの戦い

- □ せん滅リミットタイム　02:40
- □ スフィーダ制覇
- □『アイテムのみ』で敵をせん滅せよ

● ジオストーン　無
- ナシ

● 出現モンスター
- コウモリ×5
- ドブチュー×3
- フロッガー×4
- ピエロ兵×2
- 風船男爵×4

● スフィーダ賞品
- 1回目 ダイヤモンド×1
- 2回目 ビンビンドリンク×4
- 3回目 ビンビンドリンク×2

フロア3 地下水道の亡霊

- □ せん滅リミットタイム　03:00
- □ スフィーダ制覇
- □『ユリスの右手武器』で敵をせん滅せよ

● ジオストーン　無
- ナシ

● 出現モンスター
- コウモリ×3
- コガメロン×4
- 風船男爵×4
- ナイトストーカー×3

● スフィーダ賞品
- 1回目 爆弾・改×4
- 2回目 グレードアップの粉×1
- 3回目 エスケープの粉×4

フロア4 スティーブの闘い

☐ せん滅リミットタイム　02:45
☐ スフィーダ制覇
☐ 「ライドポッドのみ」で敵をせん滅せよ

● ジオストーン　無
- ナシ

● 出現モンスター
- コウモリ×5
- ピエロ兵×2
- ナイトストーカー×4
- ミミック×3
- ヴァンガード×4

● スフィーダ賞品
- 1回目 グレードアップの粉×2
- 2回目 暗黒のコイン×1
- 3回目 宝箱のカギ×1

フロア5 甘くて怖い宝箱

☐ せん滅リミットタイム　02:30
☐ スフィーダ制覇
☐ 回復せずにクリアせよ

● ジオストーン　無
- ナシ

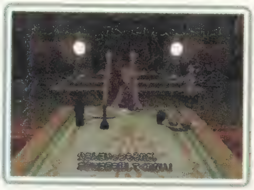
● 出現モンスター
- フロッガー×4
- ヤミッチ×4
- ヴァンガード×3
- キングミミック×1

● スフィーダ賞品
- 1回目 宝箱のカギ×1
- 2回目 時のコイン×1
- 3回目 炎の魔石×4

特殊イベント発生フロア

◆ フロア2　母さんに会いたい

ユリスは、自分が幼い頃に姿を消した母親のことをよく覚えていない。父親もあえて事情を話そうとはせず、それがユリスを余計にいらだたせていた。ある日たまりかねたユリスは食事もとらずに父親を問いただすが、遠いところで大事な仕事をしているとそっけない返事が返ってくるだけ。どうにも我慢のできなくなったユリスは、せっかくの食事もそのままに部屋を飛び出してしまう。



⬅思い出のなかの存在でしかない母親に会いたいというのが、ユリスの願いのようだ。

◆ フロア5　希望を乗せて

一連の騒動で事情を察したスターブルは、何かを隠しているらしい町長ニードに詰め寄る。ニードはグリフォンの手により荒廃してしまった世界からパームブリンクスの人々を守るため、外界への移動手段を閉ざしていたようだ。スターブルの必死の説得に、バース鉄道に運転再開の許可がおりる。スターブルと仲間たちの手で、列車、バース壱号は再び動き出すことになる。



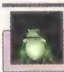
⬅運転を再開したバース鉄道。ユリスと仲間達を乗せて世界を駆け巡ることに。

地下水道出現モンスター

出現するモンスターは11種類。最初のダンジョンだからそんなに敵も強くないとだろうと侮ってはダメ。特に地下水道ポンプ室でのリンダちゃん戦後、初登場する敵には要注意。フロア4に行く前に武器をしっかり育てておかないと苦戦を強いられることになる。また、第1章ではユリスが倒れると即ゲームオーバーになってしまうので、ライドポッドをうまく活用していこう。



コウモリ (Hp22　Abs6)
接近して銃を連射するのが効果的。しかし、あまり近づきすぎると急降下攻撃を受けてしまうので注意。



フロッガー (Hp26　Abs6)
遠距離戦になると毒のブレスを吐いてくる。くらうと厄介なので、ガードをしつつ近距離戦で戦いたい。



コガメロン (Hp50　Abs6)
防御力が高く、コガメロンが防御しているあいだはほとんどダメージをあたえられない。レンチ系の攻撃が有効。



ナイトストーカー (Hp43　Abs8)
回転しながら接近し、そのまま体当たりをしてくる。回転が終わるまでは防御し、それから反撃に転じよう。



ヤミッチ (Hp55　Abs10)
右手武器による攻撃はあまり効かないが、退魔属性の攻撃に弱い。使用している武器の属性に注意しよう。



キングミミック (Hp150　Abs10)
ミミックの強化版。攻撃力はミミック以上。育っていない武器ではとうてい歯が立たない。ライドポッドで攻撃をしよう。



ドブチュー (Hp25　Abs6)
遠距離攻撃技は持っていない。ドブチューの攻撃をガードで回避したあとに攻撃をすれば、ラクに倒せる。



ピエロ兵 (Hp30　Abs6)
バックステップで攻撃をかわしてくるため、銃での攻撃はあてにくい。



風船男爵 (Hp32　Abs8)
急接近し帽子を振り回して攻撃をしてくる。帽子を振りまわしたあとにスキができるのでそこを銃で攻撃。



ミミック (Hp80　Abs8)
Hpと攻撃、防御力が高い強敵。真正面からの攻撃は危険。背後に回りこんで戦いたい。



ヴァンガード (Hp200　Abs16)
ロボットなだけにHpと防御力が高いうえに硬い。無茶をせずライドポッドで戦おう。

要注意モンスター

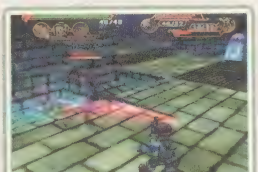
■ コウモリ

コウモリが接近してくる前に銃で攻撃するのが最善の策。ロックオンできるギリギリの距離まで接近したら、すかさず攻撃をしかけよう。接近したコウモリは上空から体当たりをしかけてくるので、その場合はいったん敵から離れ、体当たりが届かない場所から攻撃しよう。



■ ヤミッチ

リーチが長いため中途半端な距離にいると一方的にダメージを受けてしまう。これをさけるには、一気に接近してたたみかけることが重要となる。ヤミッチの攻撃モーションは大きいので、ガードはたやすい。右腕を構えるのが攻撃の前兆なので、すかさずガードをしていこう。



■ コガメロン

こちらを見つけると回転しながら体当たりをしかけてくる。回転中はガードしていないと、連続でダメージを受けてしまう。敵が回転しているあいだはガードで耐え、回転が止まったら反撃に転じること。敵はかなり硬いので、武器のWHpの減りには注意して戦うようにしよう。



■ ヴァンガード

ライドポッドで戦うのが基本。攻撃力は高いものの移動スピードが遅いので、敵の背後に回りこみながら戦えばあっさり倒せる。また逆立ちから着地したときに衝撃波を発することがあるが、攻撃範囲が狭いので、敵が逆立ちをしたらすぐに後退すれば簡単に回避できる。



地下水道 **BOSS**

サーカス団のアイドル

リンダちゃん



地下水道ポンプ室でユリスを待ちかまえているボスがリンダちゃんだ。サーカスのシーンではその身体の大きさからは想像できないような芸を披露し楽しませてくれた。しかし、ここでは巨体を武器に襲いかかってくる。立ち向かってもユリスの力ではまったく歯が立たない。リンダちゃんを倒すにはライドポッドの力を使わなければならないのだが……。

Hp	400	Abs	—	お金	—
攻撃力	13	防御	15	硬さ	3
攻撃方法	鼻振り攻撃、衝撃波				

攻撃パターン

攻撃パターンは2種類、長い鼻を使った直接的な攻撃と衝撃波だ。鼻を使った攻撃は長い鼻を左右に振り回すというもので、敵の正面にいなければあたらない。正面にいた場合でもガードさえしていればダメージを受けずにすむ。ただし鼻は左右に振り回すので、一度ガードしただけでは戻ってきた鼻で殴られてしまう。鼻を完全に振りおわるまではガードしておくこと。衝撃波はリンダちゃんを中心に全周囲に攻撃判定があるが、ガードをしていればダメージは受けない。前足を振り上げるのが衝撃波を出すモーションなので、すかさずガード体勢をとるようにしよう。



⬅鼻振りのモーションは速いので気づいてからガードしても遅い。安全地帯は敵の背後。



⬅衝撃波を出すと一瞬リンダちゃんの動きが止まる。反撃に転じるチャンスだ。

リンダちゃん攻略法

ユリスではリンダちゃんにダメージをあたえることは不可能。ライドポッドを手に入れるまではアイテムの無駄遣いをせずひたすら逃げ回ること。

ライドポッドを入手したらいよいよ反撃開始。ライドポッドの初期装備である鉄球アームは振り回しながら移動でき、ガードをすることもできる。リンダちゃんの攻撃をかわしながら背後に回りこもう。背後から5～6回攻撃を命中させれば簡単に倒せるぞ。背後からの攻撃をしかける際、注意しなければならないのは衝撃波だが、前足をふり上げた瞬間にガードをするか、少しうしろにさがることでかわすことは可能だ。



⬅鉄球アームの攻撃スピードは遅いものの、移動しながら攻撃できるのは便利。



⬅ライドポッドが壊されてしまうとこの勝負、勝ちめナシ。燃料が無くなる前に決着を!

地下水道 **BOSS**

からくりエンターティナー

ハロウィーン

ユリスを追跡するためにポルカスが持ち出したのが、巨大なからくりマシーンのハロウィーン。ピエロの仮面をつけコミカルな姿をしているが、狙った獲物をどこまでも追いかける凶悪な一面も持っている。ハロウィーンを倒すには、攻撃するためのスキを作ることが重要。敵が撃ち出す爆弾を逆手にとれば、反撃のチャンスを生むことができる。



Hp	256	Abs	―	お金	―
攻撃力	20	防御	1	硬さ	1
攻撃方法	鼻から爆弾、目からミサイル、風船ポルカス				

攻撃パターン

ハロウィーンは鼻から爆弾、目からミサイルを発射し、さらに風船ポルカスを生産し攻撃をしかけてくる。接近戦で使ってくる鼻爆弾は、撃ち出した直後には爆発せず、一定時間が経過すると爆発する時限式だ。遠距離攻撃の目からミサイルは、多少追尾性はあるものの、着弾までに時間がかかるため、発射と同時に横移動すれば難なく避けられる。また、ハロウィーンがジャンプしたあとに生産される風船ポルカスは、接近される前に銃で攻撃すればよい。ただし、風船ポルカスをすべて撃破したあとにハロウィーンが頭上から落ちてくるので、その場には立ち止まらないこと。



⬅ミサイル発射の瞬間を見逃さないため、ハロウィーンをロックオンしながら移動しよう。



⬅風船ポルカスには特殊攻撃はないが、集団で現われるので接近される前に倒すべし。

ハロウィーン攻略法

ハロウィーンの弱点は頭。しかし攻撃をするには敵の動きを止めなければいけない。まずは、撃ち出してきた鼻爆弾を持ち上げてハロウィーンの頭にぶつけよう。爆発すると敵の動きが一定時間停止するので、すかさず右手武器で頭を攻撃。これを2〜3回くりかえせばハロウィーンを倒せる。ここで注意したいのは、投げつける鼻爆弾の選択。鼻爆弾は連続で2回撃ち出されるのだが、投げる爆弾は2発目のものにしたい。1発目を投げても、あとから撃ち出される2発目と空中でぶつかってしまう可能性が高いうえに、爆発に巻きこまれ、ユリスだけがダメージを受けてしまうからだ。



⬅地面に落ちた鼻爆弾がピクピク動き出したら爆発の前触れ。急いで離れよう。



⬅あまり離れた位置から投げてもとどかない。写真の位置程度まで接近してから投げよう。

地下水道 BOSS

武装バギー

P－3000



地下水道で撃退したはずのポルカスがしつこく登場。今度はサーカス団員マッチョに運転させた武装バギー、P-3000に乗って走行中のバース壱号に襲いかかってくる。対抗しようにも、ユリスは列車に乗っているためレンチや銃では攻撃がとどかない。バギーを撃退するには、列車の上から爆弾をぶつけるしかないのだが……。

Hp	—	Abs	—	お金	—
攻撃力	—	防御	—	硬さ	—
攻撃方法	ジャンプ、機関砲				

攻撃パターン

ポルカスが狙ってくるのはユリスではなく、列車そのもの。バギーに搭載された機関砲で列車を狙い撃ってくる。こちらの攻撃をジャンプでかわし、列車の左右に移動しながら機関砲攻撃をしてくるのだ。攻撃手段が機関砲しかないとはいえ、この攻撃が7回命中すると列車のHpがゼロになってゲームオーバー。こうなる前にバギーを撃破しなければならない。しかし、ほかの戦闘と違い、バギーとの戦闘はゲームオーバーになっても直前からコンティニューができる。勝つまでは何回でもリプレイ可能、何度でもチャレンジできるので、失敗を恐れずに戦っていこう。



←機関砲で列車を狙い撃つポルカス。列車が破壊される前に倒さなければならない。



←どういう仕組みか飛ぶ車。ちょこまかと列車の左右に移動しながら攻撃してくる。

P-3000攻略法

バギーを攻撃するには、列車の上から爆弾をぶつけるしかない。爆弾はスターブルが用意してくれるので、それを持ち上げてバギーめがけてぶつけよう。バギーは左右にジャンプしながらよけようとするが、着地直後と機関銃を撃っているあいだは動きが止まる。その瞬間を狙って投げればぶつけやすいだろう。直接ぶつけなくても爆風に巻きこめばダメージを与えられるので、それほど正確に投げる必要はない。バギーの少し手前に爆弾を落とすつもりで投げれば、バウンドした爆弾が爆発して敵にダメージを与えてくれる。3発命中させればバギーを撃破することができるぞ。



←わざと攻撃をさせ、敵の動きが止まっているあいだに爆弾をぶつけるのもひとつの手。



←爆弾を持ったら1両目の最後尾に立ち、写真のような向きで投げると命中させやすい。

第1章
タウン
パームブリンクス

◆ 5つのエリアとその役割 ◆

ユリスが育った町、パームブリンクス。町は大きく5つのエリアに分割でき、それぞれのエリアに店やキャラクターが点在する。町自体はかなり広いが、どのエリアに何があるか覚えてしまえば、さほど迷わず移動できるはず。まずは町の構造を覚えることからはじめよう。

● メインストリート

武器屋、パン屋、アイテム屋といったさまざまな店が軒を連ねるにぎやかな通り。たくさんの人が行き来し、買い物や情報収集などで訪れる機会がもっとも多い場所だ。よく使う店の場所を頭に入れておこう。

● 役場前広場

パームブリンクスの町役場とその前の広場を含むエリア。サーカスが開催されていた場所でもある。物語の途中から釣り大会やギョレースが催されるようになるのもこの場所なので、中盤以降訪れる機会は多くなる。

● 駅前広場

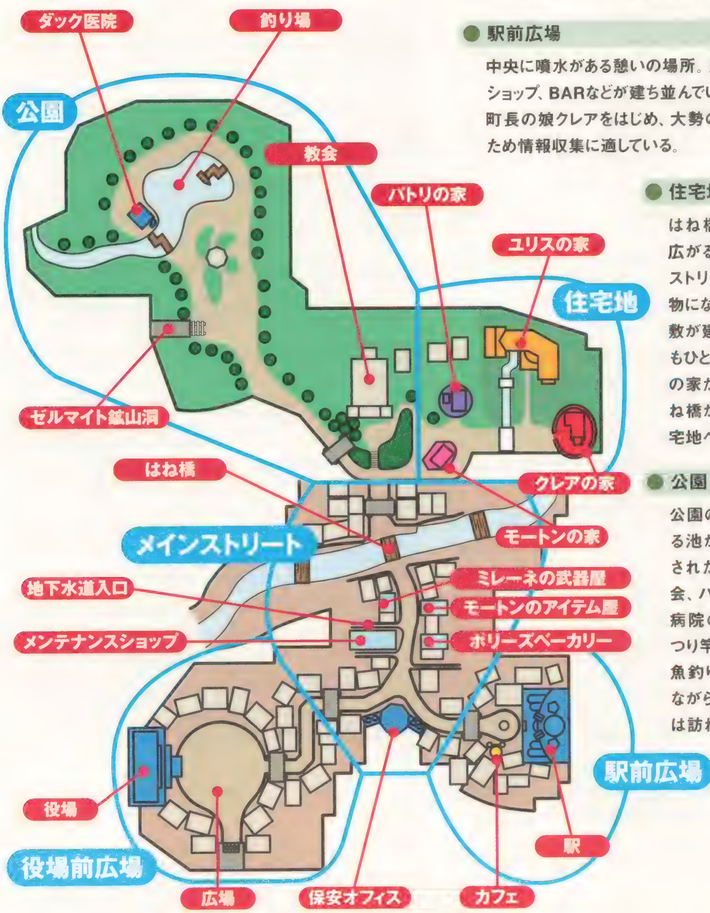
中央に噴水がある憩いの場所。周囲には駅やコーヒーショップ、BARなどが建ち並んでいる。噴水の周辺には町長の娘クレアをはじめ、大勢の人が行き来しているため情報収集に適している。

● 住宅地

はね橋を渡った向こう側に広がる高級住宅地。メインストリートにある家とは比べ物にならないほど大きなお屋敷が建っている。そのなかでもひときわ大きな家がユリスの家だ。ただし第1章でははね橋があがっているため、住宅地へは行けない。

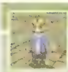
● 公園

公園の中央には釣りができる池があり、周囲には閉鎖された鉱山洞の入口や教会、パームブリンクス唯一の病院の建物も見てとれる。つり竿とエサを持っていれば魚釣りもできるのだが、残念ながらこのエリアも第1章では訪れることはできない。



パームブリンクスにいる未来の仲間たち

サポートキャラクターのほとんどはパームブリンクスで生活している。会える場所と時間はそれぞれ異なるので、まずそれを知ることが仲間にするための第一歩といえよう。サポートキャラクターたちとは第1章から話すことができるが、実際に仲間にできるのは第2章以降。第2章で、ジオラマ作成の条件、「木に詳しい人が住んでいる」の入ったジオストーンを拾いダウンロードをして、ユリスの家の庭師、グリンを仲間に迎え入れたあとから仲間集めができるようになる。ただし、仲間にするためにはキャラクターごとに設定された特定条件を満たさなければならず、そうそう簡単に仲間にはなってはくれない。詳しくはP290からのサポートキャラクターデータを参照のこと。



オリビー
ギョレースに夢中なファブリース族の女の子。昼間は役場前広場にいて、ギョレース開催を待っている。



クレア
ニード町長の娘。昼間は駅前広場のコーヒーショップの前、夜は高級住宅地にある自宅の部屋にいる。



ジラード
ユリスの父親で、かつての銃の名手。1日中屋敷の自室に閉じこもって仕事をしている。



スチュアート
ユリスの家につかえている執事。屋敷の玄関を入ると、かならずスチュアートが出迎えてくれる。



ドニー
ユリスの親友であり悪友。パームブリンクスの地下水道に秘密基地を作り、そこに入りびたっている。



ニード
パームブリンクスの町長だがちょっと頼りない感じなのが問題。1日中役場2階の町長室で仕事をしている。



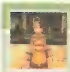
パトリ
描いたものを実体化させる魔法絵師。運河のそばに立っているか、自宅で絵を描いている。



ブルーノ神父
公園エリアのはずれにある教会で、迷える人々に救いの手を差し伸べている。



ポリーおばさん
メインストリートでポリーズベーカリーというパン屋を切り盛りしている、しっかり者の女主人。



ミーナ
昼間は役場1階のロビーで働いている。夜は自宅に帰ってカギをかけてしまうのか、会うことはできない。



ルーシオ
公園の池の周りをうろうろしている謎の人。実は月の民と呼ばれる一族の一員らしい。



ローザばあさん
年のせいか少々耳が遠くなってきている。昼間はユリスの家の廊下、夜は役場前にいることが多い。



グリン
ユリスの家の庭師。お屋敷の植木を完璧に管理するために、昼夜木の世話をしている働き者だ。



コリン
モートンの娘。いつも住宅街にある自宅の2階で遊んでいるようだ。ユリスになついている。



スターブル
Mショップの店主だが、昔はパーム鉄道の関係者だったらしい。鉄道再開までは店で仕事をしている。



ダック先生
池のほとりで病院を開いている。顔がアヒルに似ているためダック先生と呼ばれているが……アヒルでは?



トム
ボルネオの相棒であり、火薬の取り扱いにたけた少年。昼は駅で働き夜はバーで1日の疲れを癒している。



パッカー保安官
町の治安の守り手として日夜目を光らせている。昼間は警察署の前、夜は警察署内で忙しく働いている。



フラピン
釣りが大好きで、大物を釣ったことを自慢にしている。池のボート乗り場が彼のお気に入りの場所。



ポーク
ユリスの家の料理長。料理の腕は一級品だが、自分でおいしいものを食べることも大好きなようだ。



ボルネオ
鉱山職人でありパーム鉄道の関係者。トムと一緒に昼は駅、夜はバーにて1日の疲れを癒している。



ミレーネ
サーカスで見かけたが、実は武器屋の女主人。サーカス団にいたのは趣味のバイトだったらしい。



ルネ
ユリスの家のメイド。いつもメイド部屋で仕事をしている。今ひとつ自分に自信がないのが悩みらしい。

パームブリンクスアイテム販売リスト

第1章で利用できる店は4店。川向こうの教会では状態回復アイテムを売っているのだが、はね橋があがっており移動できない。教会を利用できるのは第2章以降となるので、ここでは除外してある。とはいえ地下水道探索なら、ここで扱っている商品だけでも充分ことたりるだろう。

● ドニーの友情ショップ

アイテム名	販売価格
ふんわりパン	30
毒消しドリンク	40
リペアの粉	80
ガンリペア	160
宝箱のカギ	500
スクープメモ	50

● ポリーズベーカリー

アイテム名	販売価格
小麦粉	20
砂糖きび	20
激辛ペッパー	20
ふんわりパン	30
おいしい水	80

● モートンのアイテム屋

アイテム名	販売価格
火薬	20
鉄クズ	10
銅のかたまり	50
ぶあつい皮	50
毒消しドリンク	40
ばくだん	200
リペアの粉	80
ガンリペア	160
モンスターメモ	1000
しちりん	300

● ミレーネの武器屋

アイテム名	販売価格
バトルレンチ	200
クラシックショット	150
バゼラード	250
グラディウス	300
リペアの粉	80
ガンリペア	160

ストーリーの進行と販売アイテムの変化

店ではさまざまなアイテムを販売しているが、章が進むとアイテムの価格や種類が変化することがある。前よりも品ぞろえが豊富になったり、価格が高騰したりするので、同じ店でも章が進んだら一度はのぞいてみるといい。貴重なアイテムが入手できるかもしれないぞ。

◆ うれしい品ぞろえ

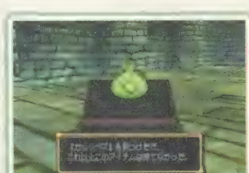
商品の品ぞろえが変化するのは、サポートキャラクターが運営する店に多い。章が進むにつれ強い武器や便利な道具が増えてくるので、効率的に武器強化を行なうために利用していこう。



⬅同じミレーネの武器屋でも、後半の章では扱っている商品がこんなに増えている。

◆ 悲しいインフレーション

章によって価格がかわるのはリペアの粉、ガンリペア、リングリペアの3種類。80～300ギルダのあいだで変動する。しかも、店での買い取り価格は高騰せずにずーっと同じ。



⬅リペア系アイテムはだんだん高くなるが、ダンジョンにいけば持ちきれないほど拾える。

第2章

よみがえる大長老

緑におおわれたシャーロット。グリフォンを知っているかもしれない大長老ジュラクをよみがえらせるため、起源点の復活を目指す。

ストーリー攻略

ファブリース族との出会い

■ シャーロットのファブリース族

森のなかの小屋に住んでいるファブリース族。彼らは建物や森を自在に作り出す不思議な力を持っているので、起源点の復活に力を貸してもらいたいところ。ところがホーリーという女性を探しに森に向かった仲間が行方不明になってしまったため、それどころではないらしい。彼らの力を借りるため、まずは仲間探しを手伝うことに。

エンペラーマーダンとマスターウータン

■ 行方不明の4人組を発見!

怪魚の沼で見つけたファブリース族はなぜだかとっても無気力……。彼らのひとりからつり竿をもらえ、これ以降、ダンジョン内の池や海などで釣りができるようになる。



■ エンペラーマーダンを釣り上げろ!

マスターウータンの話から、ファブリース族を無気力にしたのはエンペラーマーダンの仕業ということがわかる。好物の毒リンゴをエサに釣りをし、エンペラーマーダンを釣り上げ話を聞いてみることに……。

よみがえるシャーロットの森

■ 起源点の復活開始

仲間を連れ戻してくれたお礼に、ファブリース族が起源点復活に協力してくれることに。さらにマスターウータンが岩をどけてくれ、奥のフロアも探索可能になる。



■ ラフレシアの種と太陽のしずく

未来の世界に復活したジュラク様の話から、七色蝶に会うにはラフレシアの種と太陽のしずくが必要だということが判明。太陽のしずく探しがはじまる。

七色蝶との戦い

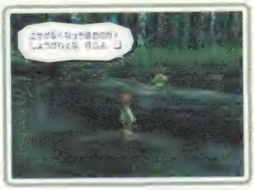
■ 巨大花を咲かせ、七色蝶を呼ぶ

七色の滝でラフレシアの種と太陽のしずくを使うとラフレシアの花が咲き、いよいよ七色蝶との戦いがはじまる。戦闘後、ホーリーが現われ、ファブリース族のみんなへあてた手紙が書かれた、からくさ色の封筒を渡される。それをファブリース族に渡して一件落着となるが……。

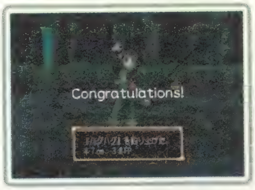
第3章へ

やる気のないファブリース族をもとに戻すには？

まず、怪魚の沼にいるまともそうなファブリース族に話しかけ、ぶどう酒を渡してつり竿をもらおう。その後奥へ進み、岩でふさがれた道の手前にいるマスターウータンと話をし毒リンゴをもらう。毒リンゴをもらったら、マスターウータンに会いに行く途中にあった大きな沼へ戻り、そこで毒リンゴをエサに釣りをしよう。するとエンペラーマーダンがかかり、ファブリース族にかけられた呪いを解く方法を教えてもらえる。そのあとは、いわれたとおりにハグハグという魚を1匹釣って、エンペラーマーダンに渡せば呪いは解ける。ハグハグはファブリース族と出会った場所にある沼で釣れる。



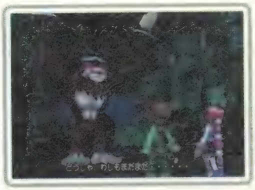
⬅エサがなくなっても、ファブリース族に話しかければ、いくらでもタダでもらえる。



⬅ハグハグを釣ってもすぐに渡さず、エサをもらえるうちに釣りの練習をしてもいいかも。

道をふさぐ岩をどけるには？

怪魚の沼から先に進むにはマスターウータンのいる場所の右にある出口から出ればよいのだが、はじめて来たときには岩で道がふさがれており先に進めない。しかしファブリース族を連れ戻してからもう一度マスターウータンに話しかけると、怪力で岩をどけてくれ、先に進めるようになる。



⬅年甲斐もなく重い岩を持ち上げたウータンは威厳と引きかえに腰を痛めてしまった。

どうすれば咲く？ ラフレシア

復活したジュラク様から、七色蝶はラフレシアの花が大好きで、花を咲かせれば姿を現わすらしいという情報がもらえる。ラフレシアの種はジュラク様からもらえるが、種を成長させるには太陽のしずくというアイテムが必要となってくる。そこでまず、ルネをシャーロットに移住させ、未来にウッディテイラーを復活させよう。そこで売っているヒマーラバッジを使うとモニカがモンスターへんげできるようになる。へんげしたままヒマーラに話しかけると太陽のしずくがもらえるぞ。このふたつのアイテムがそろえば、森の最深部の七色の滝でラフレシアの花を咲かせることができるのだ。



⬅ヒマーラバッジの価格は500ギルダ。これを買えばモンスターへんげが可能になる。



⬅ヒマーラに話しかけて太陽のしずくをゲット。もらったら長居は無用。いざ七色の滝へ。

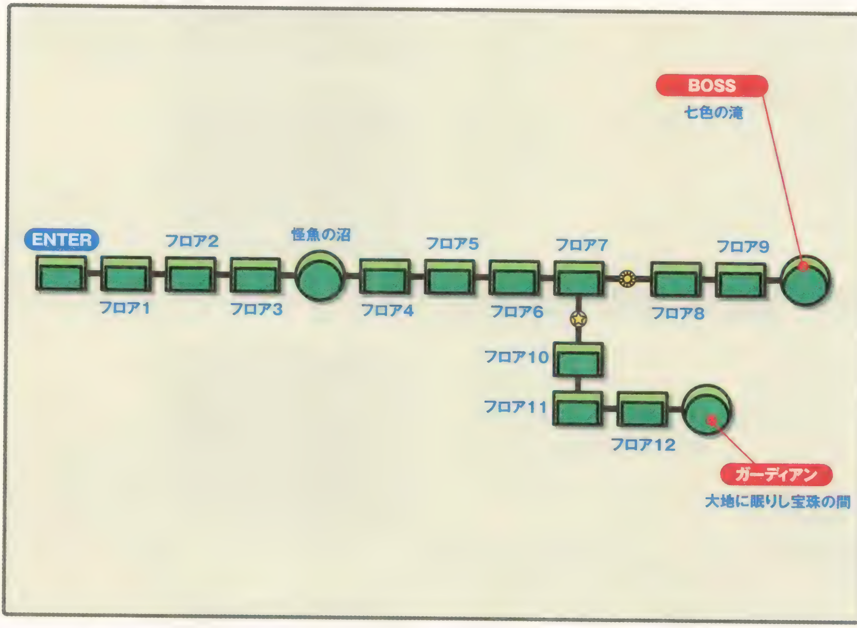
どうやって咲かせる？ ラフレシア

ラフレシアの種と太陽のしずく。このふたつのアイテムを使う場所は七色蝶の森の最深部、七色の滝。七色の滝の中央には小さな泉があり、そこでラフレシアの種→太陽のしずくの順にアイテムを使うと巨大なラフレシアの花が出現する。咲き誇るラフレシアをよく見ると、花びらから1本の糸が垂れているのがわかる。この糸を調べると花が咲いている部分へとのぼってしまい、七色蝶との戦闘がはじまってしまう。糸を調べる前に戦闘の準備を整えておこう。

第2章

ダンジョン

七色蝶の森



重要オブジェクト

宝箱



岩



回復



● ゲートキー

妖精のノコギリ



● 扉のカギ

糸斬りの枝



星の出口の先にはどうやったら進める？

このダンジョンから、出口によるルートの分岐がある。太陽の出口はこれまでどおり、ゲートキーを使えばそのまま進めるが、星の出口には封印がされていて現時点ではそこから先には進めない。この封印を解くアイテムが手に入るのは第6章。あきらめて太陽の出口へ進もう。



↑マップ上では太陽の出口も星の出口も同じマーク。確認するためには近くまで行ってみなければならない。



↑星の出口の周囲には光の封印が施されている。この封印を解かない限りここから先には進めない。

七色蝶の森の特徴

このダンジョンはほとんどが長い通路で構成され、ところどころに部屋が配置されているのが特徴。そのため狭い通路での戦いが発生しやすく、敵の背後をとるために回りこむ余裕がないことが多い。さらに通路で挟み撃ちにあった場合は逃げることも難しい。これを回避するには、うかつに接近せず、マップ上に表示された敵を1匹ずつおびき寄せて倒していく方法をとるといい。



⬅通路で複数の敵を相手にするのは危険。銃や魔法で1匹ずつ誘いだしてから攻撃。

フロア1　怖い森

- □ せん滅リミットタイム　04:45
- □ 釣る魚の大きさ　70cm以上
- □ スフィーダ制覇
- □ 『モニカの剣』で敵をせん滅せよ

● ジオストーン　無
- ナシ

● 出現モンスター
- 人食い草×8
- ガイコツ兵×8
- ヒマーラ×8

● スフィーダ賞品
- 1回目 宝箱のカギ×3
- 2回目 退魔のクリスタル×2
- 3回目 ふんわりパン×2

フロア2　木のばけもの

- □ せん滅リミットタイム　04:28
- □ 釣る魚の大きさ　65cm以上
- □ スフィーダ制覇
- □ 『アイテムのみ』で敵をせん滅せよ

● ジオストーン　無
- ナシ

● 出現モンスター
- パンプキンヘッド×6
- モーラー×4
- トーレ×5

● スフィーダ賞品
- 1回目 復活の粉×2
- 2回目 退魔のクリスタル×2
- 3回目 とろりんチーズ×2

フロア3　甲羅ごろごろ　赤の封印

- □ せん滅リミットタイム　04:30
- □ 釣る魚の大きさ　46cm以上
- □ スフィーダ制覇
- □ 『モニカの魔法』で敵をせん滅せよ

● ジオストーン　無
- ナシ

● 出現モンスター
- 人食い草×6
- ガイコツ兵×6
- ヒマーラ×6
- ガメロン×4

● スフィーダ賞品
- 1回目 ビンビンドリンク×3
- 2回目 稲妻のクリスタル×2
- 3回目 とろりんチーズ×2

フロア4 これがジオストーン?

- □ せん滅リミットタイム 05:00
- □ 釣る魚の大きさ 50cm以上
- □ スフィーダ制覇
- □『ライドポッドのみ』で敵をせん滅せよ

● 出現モンスター
- パンプキンヘッド×6
- モーラー×6
- 般若の面×4
- ミミック×2

● ジオストーン 有
- 木の家
- 鉄のエントツ1
- トゲトゲの木
- 木の台
- 木の階段
- 水路
- 森の湖が出現
- キノコ街灯出現

● スフィーダ賞品
- 1回目 グレードアップの粉×2
- 2回目 狩人のクリスタル×2
- 3回目 ふんわりパン×2

フロア5 森の騒音

- □ せん滅リミットタイム 04:10
- □ 釣る魚の大きさ 60cm以上
- □ スフィーダ制覇
- □『ユリスの銃』で敵をせん滅せよ

● 出現モンスター
- ヒマーラ×6
- トーレ ×5
- ソニックボマー×4
- エレメントボウ×2

● ジオストーン 有
- めだまの木A
- めだまの木B
- デカ鼻の木
- 枯れた巨木出現

● スフィーダ賞品
- 1回目 ビンビンドリンク×2
- 2回目 マイティーヒール×2
- 3回目 冷気のクリスタル×2

フロア6 ボクはピクシー

- □ せん滅リミットタイム 04:16
- □ 釣る魚の大きさ 66cm以上
- □ スフィーダ制覇
- □『アイテムのみ』で敵をせん滅せよ

● 出現モンスター
- 般若の面×4
- ミミック×2
- ピクシー×6
- キングミミック×1

● ジオストーン 有
- わらの家
- 小屋
- でこぼこ木のサク
- ベンチ
- 服屋ができる

● スフィーダ賞品
- 1回目 リングリペア×4
- 2回目 炎の魔石×2
- 3回目 毒消しドリンク×1

フロア7 伝説の蛇キラースネーク

- □ せん滅リミットタイム 04:40
- □ 釣る魚の大きさ 49cm以上
- □ スフィーダ制覇
- □『ライドポッドのみ』で敵をせん滅せよ

● 出現モンスター
- ソニックボマー×3
- ギューモ×5
- エレメントボウ×6
- エレメントサム×6
- キラースネーク×2

● ジオストーン 有
- つぼ
- リヤカー
- 木の橋
- 川のエリアが15マス以上
- 未来に枯れた巨木が出現している
- 未来に湖が出現している
- 木に詳しい人が住んでいる
- 食べもの屋ができる
- ポリーおばさんが住んでいる
- 武器屋ができる
- ミレーネが住んでいる

● スフィーダ賞品
- 1回目 ガンリペア×4
- 2回目 炎の魔石×2
- 3回目 水のエレメント×10

フロア8　怪奇！ クモババ

□ せん滅リミットタイム　04:26
□ 釣る魚の大きさ　50cm以上
□ スフィーダ制覇
□ 回復せずにクリアせよ

● ジオストーン　有
- つぼのたいまつ
- 木の門
- 水車
- 木が10本以上植えられている
- デカ鼻の木をめだまの木で挟む
- ルネが住んでいる
- ジュラクの枝ができる

● 出現モンスター
- クモババ×6
- ハンターフォックス×6
- ティグリフ×1
- キングミミック×1

● スフィーダ賞品
- 1回目 ギフトカプセル×3
- 2回目 炎の魔石×2
- 3回目 マイティーヒール×1

フロア9　七色の滝・入口

白の封印

□ せん滅リミットタイム　04:00
□ 釣る魚の大きさ　68cm以上
□ スフィーダ制覇
□『モニカの剣』で敵をせん滅せよ

● ジオストーン　有
- 実のなる木
- 丘
- 未来にジュラクが復活している
- 目や鼻のついた3つの木を川で囲む
- 未来にジュラクの枝ができている

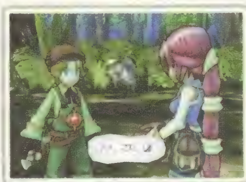
● 出現モンスター
- ソニックボマー×3
- ギューモ×5
- ハンターフォックス×4
- ティグリフ×2

● スフィーダ賞品
- 1回目 宝箱のカギ×3
- 2回目 風の魔石×2
- 3回目 毒消しドリンク×2

特殊イベント発生フロア

◆ フロア2　モニカお姉さんからのプレゼント

まだまだ戦闘に不慣れなユリスに、モニカがビルドアップの方法を教えてくれる。同時に狩人のクリスタル×2、粉砕のクリスタル×2、風のクリスタル×1、水竜のクリスタル×1をくれ、装備中の武器の合成ポイントを6アップしてもくれるぞ。



⬅ビルドアップしたことがなかったら、このアイテムを使ってドリルレンチに改造しておこう。

◆ 怪魚の沼　はじめての釣り

怪魚の沼で見つけたファブリース族にコンダからもらったぶどう酒をあげると、お礼につり竿と釣りのエサ、ミミーをもらえる。これ以降、町やダンジョン内で釣りができるようになり、各フロアのお題に釣る魚の条件がプラスされる。



⬅魚はしちりんで焼いて食べるとHpが回復する。いざというときの非常食がわりにも。

◆ フロア5以降　ジオラマモードの開始

行方不明だったファブリース族を連れ戻し、フロア5でジオストーンを入手してシャーロットへ戻ると、ここからやっとジオラマモードで遊べるようになる。ジオラマに必要なパーツは各ダンジョンに落ちているジオストーンを拾い集めることで次第に増えていく。またこの石には起源点を復興するための条件も秘められているため、ジオストーンを拾い集めていくことも冒険の重要な課題となってくる。

七色蝶の森出現モンスター

七色蝶の森に出現するモンスターは19種類。植物属性のモンスターが多く、そのほとんどが炎属性の攻撃に弱い。できればあらかじめ武器の炎属性を強化してからダンジョンに入りたい。また、防御力が高いガメロンやソニックボマーは、ユリスやモニカで戦ってもいたずらにWHpを消耗させるだけなので、ライドポッドに乗り換えて戦っていこう。そういうわけでライドポッドの使用頻度が高くなるはずなので、オブジェクトの岩を投げ、燃料を集めながら探索するといいだろう。



パンプキンヘッド　(Hp50　Abs10)
離れた場所から爆弾を次々と投げてくる。爆発に巻きこまれないように近づき、接近戦を挑もう。



ガイコツ兵　(Hp70　Abs14)
地面に崩れ落ちてもそれはフェイント。ふたたび起き上がって攻撃をしてくる。確実に倒すまで油断は禁物。



ヒマーラ　(Hp55　Abs10)
こちらの動きを遅くするネバネバ液を出してくる。背後に回りこめば液をくらう心配をせずに戦える。



ガメロン　(Hp100　Abs14)
コガメロンの強化版で硬さがアップしている。ユリスの右手武器かライドポッドで戦うのが効果的。



トーレ　(Hp200　Abs16)
真正面にピッタリくっつくと攻撃を受けずにすむ。もたもたしているとコトーレを生み出すので速攻で倒すこと。



ピクシー　(Hp65　Abs8)
空を飛んでいるため接近戦では攻撃をあてにくい。遠方から銃や魔法で狙い撃とう。



エレメントボウ　(Hp85　Abs14)
レンチ系や剣の攻撃はあまり効かず、銃にも耐性がある。接近するとなぐりかかってくるので、ガード後に少しずつ反撃。



クモババ　(Hp50　Abs8)
動きを遅くするブレス攻撃をしてくるが、モーションが大きいのでガードでかわしつつ接近して攻撃だ。



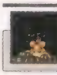
キラースネーク　(Hp150　Abs20)
地面にもぐり標的の足元から飛び出すトリッキーな攻撃が得意。ライドポッドの攻撃が効果的。



キングミミック　(Hp250　Abs16)
ミミックのパワーアップ版。不意討ちを避けるために宝箱は裏側から開け、すかさずライドポッドに乗りこんで攻撃だ。



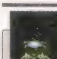
人食い草　(Hp60　Abs10)
遠方からは毒のブレス。近距離ではムチを振り回して攻撃をしてくる。ムチを振り終わったあとが反撃のチャンス。



モーラー　(Hp55　Abs10)
地面にもぐられるとロックオンが解除される。接近後に出す2連続ジャンプ攻撃をガードしたら即反撃。



般若の面　(Hp66　Abs12)
攻撃前の剣を抜くモーションが大きいため、攻撃はたやすくガードできる。見ためは怖いけれど手強い敵ではない。



ミミック　(Hp120　Abs10)
これといった弱点がない強敵。より安全に戦いたいならライドポッドで戦ったほうがよいだろう。



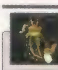
ソニックボマー　(Hp210　Abs18)
超音波と回転アタックで攻撃してくる。素手ではほとんどダメージを与えられないのでライドポッドで対抗しよう。



ギューモ　(Hp160　Abs18)
標的めがけて突進してくるので走り出したら即ガード。突進後はしばらく動きが止まり、反撃のチャンスとなる。



エレメントサム　(Hp85　Abs14)
エレメントボウと同様の能力を有するが、こちらは氷の精霊なので炎属性の攻撃が効果的だ。



ハンターフォックス　(Hp70　Abs8)
長射程を誇るライフルで武装している。こちらも銃や魔法で対抗するか、ガードしつつ接近戦に持ちこもう。



ティグリフ　(Hp140　Abs22)
空中から羽根を飛ばしてくるが、敵の真正面にいれば当たらない。着地の瞬間が攻撃のチャンス。

要注意モンスター

■ トーレ

トーレ自体は接近戦で倒すのにそれほど苦戦はしないが、やっかいなのが口から生み出すコトーレ。集団で接近しては自爆するので、出現したら優先的に倒そう。コトーレにロックオンしたら後退しつつ銃か魔法で攻撃だ。



■ キラースネーク

足下から飛び上がる不意打ち攻撃は強力。地面にもぐったら不意討ちをしてくる前兆なので、いったんその場から移動して様子をみよう。不意討ち後は動きが止まるので、ライドポッドに乗り換えて攻撃すると簡単に倒せる。



七色蝶の森 BOSS

伝説の魔物

七色蝶

七色に輝く蝶の姿をした美しい魔物。しかし、森でこの魔物に出会うと二度と帰ってこられないという伝説がある。森で生活するファブリース族が七色蝶を恐れているのもその伝説のせいだ。森に入ったホーリーが行方不明になってしまったのは七色蝶の仕業なのか？ いったいホーリーはどこに消えてしまったのか？ その謎を解くためにも伝説の美しき魔物、七色蝶との戦闘に勝たなければならない。

Hp	—	Abs	—	お金	—
攻撃力	32	防御	0	硬さ	0
攻撃方法	チビ七色蝶に分裂、レーザー、光球				



攻撃パターン

七色蝶はある条件を満たすと7匹のチビ七色蝶に分裂する。分裂前とあとでは攻撃パターンがかわるので、それぞれ対処法をかえる必要があるぞ。分裂前の七色蝶はラフレシアの周囲を回りながらレーザーと光球で攻撃してくる。レーザーは発射時に特有の音が発生するので、音が聞こえたらとにかく横方向に移動すれば避けられる。逆に光球はなんの音も聞えないので気づかないままダメージを受けてしまうことも。これをさけるには七色蝶をロックオンして常に視界にとらえておくといい。なお、分裂後の七色蝶は音を立てなければ襲ってこない。



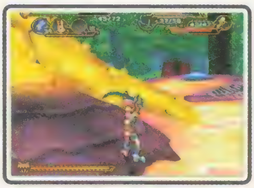
⬅七色蝶の動きが止まったら攻撃をしかけてくる前兆。回避する準備をしておこう。



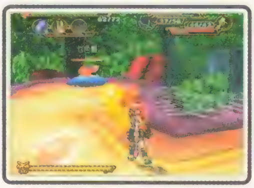
⬅敵の姿をとらえておけば、光球の発射タイミングがわかるので簡単に避けられる。

七色蝶攻略法

七色蝶を倒すには、まず分裂させなければならない。そのために、最初はラフレシアを攻撃しよう。ラフレシアの中央には6本の黄色いおしべが生えており、これを攻撃するとおしべが立ち上がる。6本全部を攻撃すると立ち上がったおしべに誘われて七色蝶が分裂するのだ。7匹に分裂した七色蝶はそれぞれラフレシアの花びらの先に止まる。これを虹の七色の順番に攻撃すればよい。ただし音に敏感な七色蝶は、うかつに接近すると逃げてしまう。そこでL1を押しながらすり足で移動。ロックオンできるギリギリの位置まで移動し、モニカの魔法で狙い撃とう。



⬅まずは七色蝶から逃げつつラフレシアのおしべに攻撃。中央を回りながら攻撃しよう。



⬅虹の七色といえば赤、オレンジ、黄、緑、青、藍色、紫。この順番で攻撃しよう。

第2章
ジオラマモード
シャーロット

◆ シャーロットの特徴 ◆

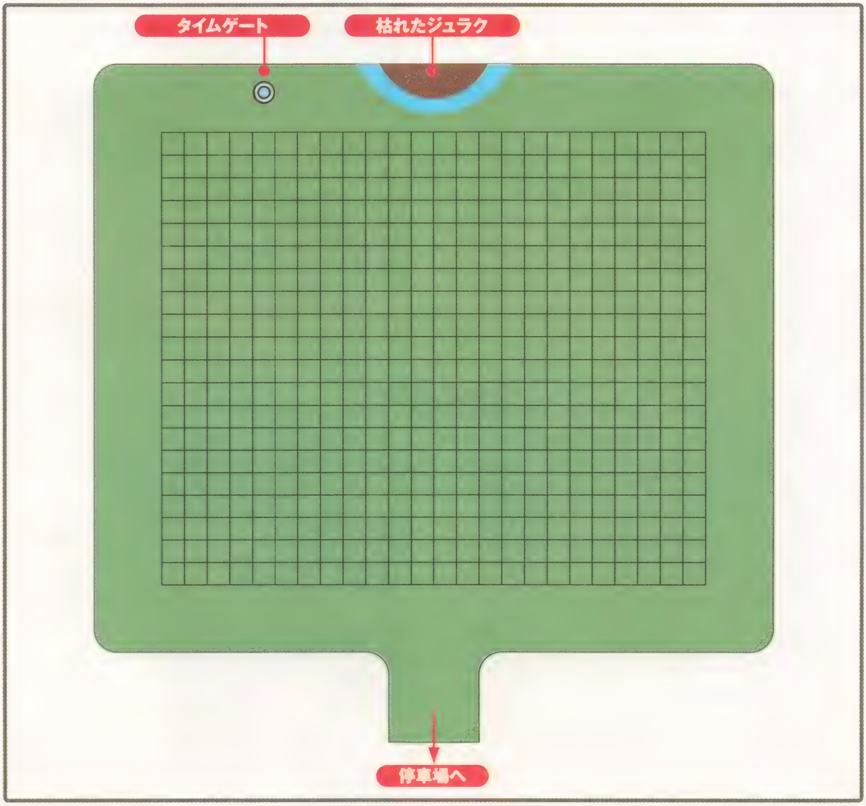
シャーロットの配置で注意したいのは水路の位置。ジュラク様を復活させるには15マス以上の水路を囲むように配置しなければならないが、これにはかなりの場所が必要となる。水路の位置をマップ中央に決定し、周囲に家や木を配置してスペースを有効活用しよう。最初にシャーロットを訪れたときは、ジオラママップ上のあちこちに草や木、岩が散らばっておりパーツ配置のジャマとなるが、片づけて壊せばパーツ作成の材料として再利用できるぞ。なお、はじめてのジオラマモードだけに、ここには特殊な制約はない。



⬅最初から置かれている小人たちの家も移動可能。ただしこの家は壊せない。



⬅マップ中央の広い場所に水路を置く。内部に木を植えられるよう大きめに囲もう。



第2章で見つかるジオラマパーツ

この章で見つかるパーツはゴロゴロ丸太を使って作成するものが多い。ゴロゴロ丸太は大量に必要になるので、ジオラマモードをはじめる前にモンスターや宝箱から入手するか、列車にいるコンダから購入しておこう。配置に関して注意したいパーツは水車。水車は水路の上にしか配置できないので、あらかじめ水路を用意しておく必要があり、水路のなかに車の部分が浸るようにしなければ配置ができない。



⬅水車小屋自体を水路の上に配置するのはムリ。車部分だけを水路に入れよう。

■ 家のパーツ

パーツ名と配置スペース	CP	ポリン
小人たちの家	10	300
木の家	5	150
わらの家	5	80

■ 家の付属パーツ

パーツ名と配置スペース	CP	ポリン
鉄のエントツ1	4	20
木の台	10	300
木の階段	0	20

■ 木、建物パーツ

パーツ名と配置スペース	CP	ポリン
トゲトゲの木	0	40
水路	2	40
めだまの木A	1	200
めだまの木B	1	200

■ 木、建物パーツ

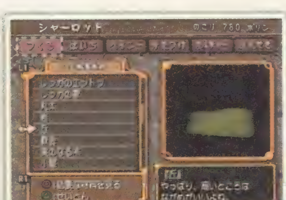
パーツ名と配置スペース	CP	ポリン
デカ鼻の木	2	200
小屋	4	45
木の橋	0	30
水車	3	150
実のなる木	0	40
丘	8	50

■ 家のパーツ

パーツ名と配置スペース	CP	ポリン
つぼ	2	15
リヤカー	2	30
でこぼこ木のサク	1	12
ベンチ	2	20
つぼのたいまつ	2	20
木の門	2	20

丘パーツについて

全ジオラマパーツのなかで最大サイズを誇るのが、この章で手に入る丘パーツ。場所ばかり取って一見ジャマなだけの存在と感じるが、丘の上には家や木などのパーツを配置でき、階段がなくとも地上からじかにあがれるようになっている。また1ブロック分の高さもあるので、高台を作る際に土台とするには最適なパーツである。



⬅丘パーツが配置できるのは、残念ながらシャーロットだけ。

シャーロット復興のチェックポイント

復興に必要となる条件は9項目だが、第2章の段階で明らかになるのは1～7まで。まずは条件4の達成を目指し、ラフレシアの種を入手したら、次は条件5をクリアしよう。このふたつを満たせばラフレシアの花を咲かせるキーアイテムが入手でき、ボス戦に向かえる。

■ チェックポイント

1 森の湖が出現
- □ 川のエリアが15マス以上

2 キノコ街灯出現
- □ 未来にジュラクが復活している
- □ 木が10本以上植えられている

3 枯れた巨木出現
- □ デカ鼻の木をめだまの木で挟む
- □ 目や鼻がついた3つの木を川で囲む

4 大長老ジュラク復活
- □ 未来に枯れた巨木が出現している
- □ 未来に湖が出現している
- □ 木にくわしい人が住んでいる

5 服屋ができる
- □ 未来にジュラクが復活している
- □ ルネが住んでいる
- □ カルチャーポイント30以上

6 食べもの屋ができる
- □ 未来にジュラクが復活している
- □ ポリーおばさんが住んでいる
- □ カルチャーポイント40以上

7 武器屋ができる
- □ 未来にジュラクが復活している
- □ ミレーネが住んでいる
- □ 未来にジュラクの枝ができている

8 ジュラクの枝ができる
- □ 木が10本以上植えられている
- □ 小人たちの家をサクで囲む

9 金の卵が発生
- □ 未来にジュラクの枝ができている
- □ わらの家に人が住んでいる



←条件2を達成すると、殺風景だった未来にぼんやり発光する小さなキノコ群が出現。



←条件4を達成するとジュラク様が復活。だが記憶がまだまだ完全ではないらしい。



←条件5を達成すると未来にウッディテイラーが出現。ヒマーラバッジが買えようになる。



←条件7を達成するとジュラクアームズが出現し、武器屋がオープンする。

第2章で完成度を100%にするには?

条件8、9は、第6章に入ってからでないと明らかにはならないため、一見第2章で完成度を100%にするのは不可能と思える。しかし、条件が「???」でも、先に条件を満たしてしまえば、完成度を100%にすることは可能。第2章で100%達成のごほうびアイテムをもらうことができるぞ。



←小人たちの家をサクで囲んでしまおう。第2章の段階でも充分に達成できるお得な条件だ。

シャーロット復興のポイント

POINT 1 ジャマな丸太や草は先に片づけておく

はじめてシャーロットに来たときには、マップ上に丸太や木、岩が散乱しているのが見てとれる。そのままにしておくとほかのジオラマパーツ配置の妨げとなるので、まずはこのジャマなパーツを片づけよう。片づけたパーツはこわすコマンドを使えば、パーツの材料として再利用できるので、まずはマップをきれいにすること。



⬅そのままにしておいてもジャマになるだけ。さっさと片づけてしまったほうがよい。

POINT 2 めだまの木、デカ鼻の木を水路で囲むには?

ジュラク様復活にかかせないのが水路とめだまの木、デカ鼻の木だが、条件どおりに3本の木を水路で囲むには、水路の内側をかなり広くとる必要がある。細長い形や曲がりくねった配置にすると木を植えるのに必要な面積を確保できないので、水路は正方形か長方形に配置しよう。



⬅5×7の長方形の形に水路を配置。これならめだまの木とデカ鼻の木を植えられる。

POINT 3 グリンの家のそばに木を植えよう

ユリスの家の庭にいるグリンは、聖水を渡すと仲間になってくれるが、まわりに木が配置された家でなければ移住してくれない。どんな種類の木でもいいから1本以上植えよう。植える場所は家の横でもうしろでもかまわないが、入口近くだと家のなかに入りにくくなってしまうぞ。



⬅木は家から1ブロック以内に植えること。家は完成度をあげるため、わらの家を作ろう。

POINT 4 ポリーおばさんにリヤカーをプレゼント

働き者のポリーズベーカリーの女主人ポリーおばさんは、モートンにパンを届けるイベントを達成すると仲間になってくれる。彼女を移住させるには移住先の家の近くにリヤカーを1台配置すればいい。リヤカーを配置する場所は、グリンの木と同じく、家の横でもうしろでもかまわない。



⬅リヤカーも家から1ブロック以内に配置しないと近くにあるとは認めてもらえない。

POINT 5 ちょっぴりお高いミレーネを移住させるには?

グラディウスを2段階成長させると仲間になってくれるミレーネ。彼女はプライドが高いのでわらの家に移住させようとしても断られてしまう。ミレーネを移住させるには、わらの家以外の建物を配置しなければならない。第2章で作成可能な木の家ならよろこんで住んでくれる。



⬅完成度を100%にするにはわらの家が必要だが、ミレーネは木の家にしか住んでくれない。

ジュラクモールの復活

復活したジュラクモールには大長老ジュラク様を中心に3軒の店が軒を並べている。ジュラクの右の鼻の穴にあるのはヒマーラバッジや金色の絵の具を売っているウッディテイラー。はしごをのぼると果物と釣りのエサを扱っているキノコバーガーズ、マップ左のジュラクの枝をのぼると武器屋ジュラクアームズが開店している。また、ジュラクの枝の先にある何かの巣には金色に輝く金の卵が並んでいる。ジュラク様と金の卵はスクープネタのひとつなので撮影しておこう。

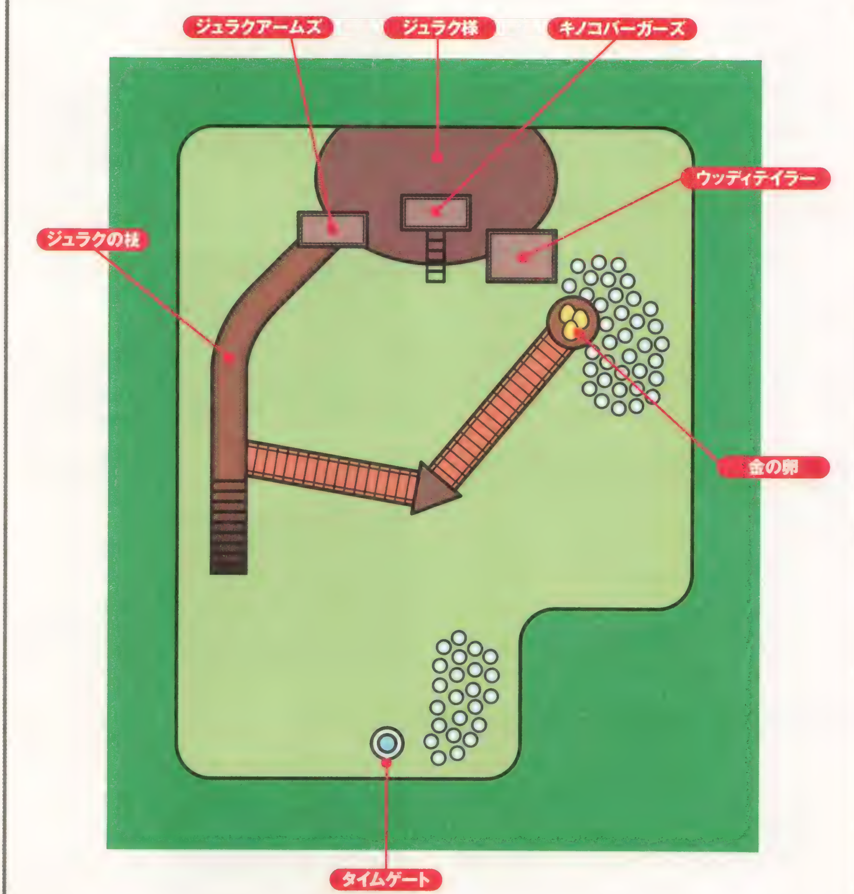
100%達成ごほうびアイテム

ユリス用／ジュラクガン





⬅ジュラク様がごほうびにくれるジュラクガンはユリス専用のレアアイテム。竜族に対して高い威力を発揮する。



シャーロット、ジュラクモールアイテム販売リスト

第2章に登場する店は全部で7軒。パンや果物といった回復アイテムを豊富に扱っている店が多い。また、ここで紹介する以外にも列車内ではコンダがジオラマパーツ用の材料屋を開店させている。ほかの店でも取り扱っているが、全種類まとめて売っているのはコンダの店だけ。

グリンの盆栽屋（シャーロット）

アイテム名	販売価格
ゴロゴロ丸太	20
ガッシリ岩	20
森のしずく	20

ポリーズベーカリー（シャーロット）

アイテム名	販売価格
小麦粉	20
砂糖きび	20
激辛ペッパー	20
ふんわりパン	30
おいしい水	80

ルネのフルーツ屋（シャーロット）

アイテム名	販売価格
おいしい水	80
ときめきチェリー	60
ストーンベリー	60
ネバネバピーチ	60
毒リンゴ	60
まったりバナナ	60

ミレーネの武器屋（シャーロット）

アイテム名	販売価格
バトルレンチ	200
クラシックショット	150
バゼラード	250
グラディウス	300
リペアの粉	80
ガンリペア	160

ウッディテイラー（ジュラクモール）

アイテム名	販売価格
緑のオーバーオール	500
赤のベスト	500
デニムのオーバー	500
パンプキンパンツ	200
暗黒のコイン	1500
鉄壁のコイン	1500
ギフトカプセル	400
金色の絵の具	1000

ジュラクアームズ（ジュラクモール）

アイテム名	販売価格
ドライヤーガン	160
ロングソード	250
ボーンレイピア	500
暗黒のコイン	1500
リペアの粉	90
ガンリペア	160
リングリペア	160

キノコバーガーズ（ジュラクモール）

アイテム名	販売価格
小麦粉	20
砂糖きび	20
ふんわりパン	30
とんがりマロン	300
おいしい水	80
ときめきチェリー	60
ネバネバピーチ	60
ボムナッツ	60
毒リンゴ	60
まったりバナナ	60
ミミー	80
ニンジン	80
イモダンゴ	80
バッタン	80

入手しておきたいアイテム

暗黒、鉄壁のコインは、ドニーを仲間にするための必須アイテム。ふたつで3000ギルダとこの時点ではちょっと高価。しかし、ドニーを仲間にするとスクープ条件が聞けるようになるので、ぜひとも入手しておきたい。ただし、ドニーを仲間にしたあとは購入することができなくなる。

第3章

星になった賢者

グリフォンの情報を握る賢者クレストはすでにこの世にいなかった。
彼を救うべく過去へ向かうふたりの前に宿敵ギルトーニが現われる。

ストーリー攻略

賢者クレストと愛弟子リン

■ リンの病気を治すには?

ジュラク様の助言からてんびん谷に来たユリスとモニカのふたりだが、グリフォンの所在を知る賢者クレストはすでに亡くなっていた。残された愛弟子のリンは毒キリにおかされ瀕死の状態。彼女を助けるには、未来のてんびん谷にあたるステラ・ポトにあるラオチャオ飯店で出される料理、奇跡のシューマイを食べさせなければならない。

時空のひずみを消そう

■ ラオチャオ飯店復活

店主ラオチャオの話によると、奇跡のシューマイを作るには白き風の花が必要とのこと。未来では絶滅したこの花もユリスの時代ならごくまれに咲いているらしい。

■ スフィーダに初挑戦

ボスの谷にやってきたふたりは、時空のひずみのせいで巣に帰れないコンドルと出会う。スフィーダで時空のひずみを消してあげると、お礼に白き風の花をもらえる。



リンの記憶を取り戻せ

■ 記憶を食べる怪物メムイータ

元気になったリンだが、人間の思い出を食べる怪物メムイータによって記憶が奪われてしまっていた。奪われた記憶を取り戻すため、リンを連れてヨルダの谷へ。そこでメムイータを倒し、リンは記憶を取り戻したのだが……。

■ 時間を戻すアイテムを入手

リンの話によると、クレストは月の灯台と月のクリスタルを守って命を落としたらしい。ステラ・ポトに復活した道具屋から過去へ戻れる星の砂時計を入手したふたりは、月の灯台があるステラ渓谷最深部を目指すことに。

ギルトーニとの戦い

■ 因縁の対決

過去の世界に戻ったふたりの前に、モニカの父親を殺した張本人ギルトーニが立ちふさがる。

■ グリフォンはどこに?

クレストは救えなかったものの、未来のステラ・ポトは無事復活。賢者の占いからグリフォンは1万年前の過去にいることがわかる。



第4章へ

リンの病名を知るには？

てんびん谷には瀕死の状態のリンがいる。まずはパームブリンクスからダック先生を連れてこよう。するとリンは毒キリにおかされていることが判明。しかしダック先生の腕でもリンの病気は治せない。治療には未来のラオチャオ飯店で売られている奇跡のシューマイが必要だ。



⬅ジオラマモードで条件を満たせば、未来のステラ・ポトにラオチャオ飯店が復活する。

ボスの谷、ヨルダの谷に行っても何も起らないのはなぜ？

谷に来てもイベントが発生しないのはやり残したことがあるから。まずはラオチャオ飯店を復活させること。ラオチャオから奇跡のシューマイに必要な食材を聞くと、ボスの谷でスフィーダがプレイできるようになり、クリア後リンを治してヨルダの谷に移動すれば、メムイータ戦が発生する。



⬅イベント条件を満たさずに訪れても、何も起こらないし、何も手に入らない。

万能料理、奇跡のシューマイの作り方は？

奇跡のシューマイを作るのに必要な白き風の花はボスの谷に咲いている。これを入手するには、コンドルの頼みを聞いて時空のひずみを消すしかない。マップ奥に位置する時空のひずみの手前に手ごろな棒が落ちているので、まずはそれを拾ってこよう。この棒はスフィーダロッドの代用品だ。棒を装備してスフィアを打ってみよう。3打以内にスフィアをひずみに当てればスフィーダはクリア。コンドルから白き風の花とスフィーダロッドをもらえる。その後、花を持ってラオチャオ飯店に行くと奇跡のシューマイが完成。これをリンに食べさせると元気を取り戻す。



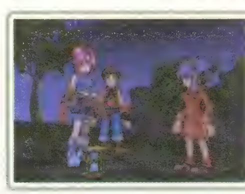
⬅何度も失敗するか、あきらめるを選ぶとモニカがかわりにクリアしてくれる。



⬅どんな病気でもたちどころに治す力を秘めた、奇跡のシューマイがついに完成した。

月の灯台から過去へ行く方法は？

メムイータを倒すとリンの記憶がよみがえり、クレストが月の灯台で命を落としたことが判明する。ただしそれは過去の出来事なので、過去に戻る手段を探さなければならない。まずはジオラマを進め、未来に道具屋スターアイテムズを復活させる。そして、そこで売っている星の砂時計を購入し、ステラ渓谷最深部へ向かおう。最深部には月の灯台が建っており、そこで星の砂時計を使えば過去へ遡ることができる。過去では灯台を巡るクレストとギルトーニの攻防戦がはじまっていて、イベント後ギルトーニとの戦闘が発生する。



⬅過去に戻るとイベントに続いて戦闘が発生するので、その前にセーブをしておくこと。



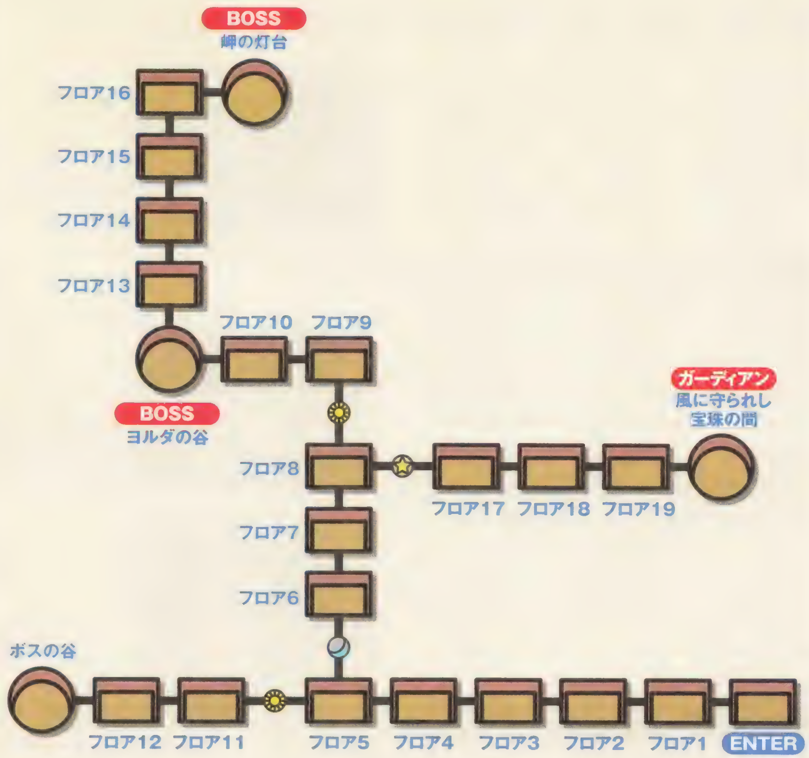
星の砂時計

⬅この砂時計を使うと、使った人の思いが一番強く残っている過去へ戻れる。道具屋スターアイテムズで300ギルダで販売している。

第3章

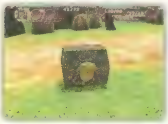
ダンジョン

ステラ渓谷



重要オブジェクト

宝箱



岩



回復



ゲートキー

ジャイアントミート



ステラ渓谷の特徴

これまでのダンジョンが通路と部屋の組み合わせで構成されていたのに対し、ステラ渓谷のダンジョンは通路のみで構成されている。長く伸びた通路とわかれ道だけで構成されているため、見通しはいいが戦闘では移動に制限がかかってくるので注意。あるモンスターと戦っている最中に別のモンスターが接近してくることも多く、必然的に1対多数という不利な戦闘が発生しやすい。



⬅攻撃しては移動をくり返す。目標とするモンスターを誘い出すテクニックが必要となる。

フロア1　猪突猛進

□ せん滅リミットタイム　07:00
□ スフィーダ制覇
□「ライドポッドのみ」で敵をせん滅せよ

● ジオストーン　有
- レンガの家
- 渓谷4つの大地が同じ高さ

● 出現モンスター
- ワライポックル×8
- 鬼面族×8
- トッシーン×8

● スフィーダ賞品
- 1回目 ルビー×1
- 2回目 宝箱のカギ×3
- 3回目 石けん×3

フロア2　炎と冷気は不仲です

□ せん滅リミットタイム　06:30
□ スフィーダ制覇
□「モンスターへんげ」で敵をせん滅せよ

● ジオストーン　有
- 風見鶏
- 中華屋台
- 木のつり橋ができる

● 出現モンスター
- 鬼面族×6
- トッシーン×6
- エレフゥス×3
- F・ジェムロン×4
- C・ジェムロン×4

● スフィーダ賞品
- 1回目 グレードアップの粉×2
- 2回目 爆弾・改×3
- 3回目 聖水×3

フロア3　大地を殺わす魔物

□ せん滅リミットタイム　07:15
□ スフィーダ制覇
□「アイテムのみ」で敵をせん滅せよ

● ジオストーン　有
- 倉庫
- レンガのエントツ
- 未来に下段の祈り場が存在する
- ゲート出現

● 出現モンスター
- ワライポックル×8
- スタチュードッグ×4
- ゴーレム×4
- ミミック×2

● スフィーダ賞品
- 1回目 アメジスト×1
- 2回目 ときめきチェリー×3
- 3回目 ストーンベリー×2

フロア4　強敵！ ヨーヨーロボ

- □ せん滅リミットタイム　07:40
- □ スフィーダ制覇
- □ 「ユリスの右手武器」で敵をせん滅せよ

● ジオストーン　有
- ● 鉄のサク
- ● 未来に木のつり橋が存在
- ● クリスタルの祈り場ができている
- ● クリスタルの祈り場ができる

● 出現モンスター
- ● W·ジェムロン×4
- ● T·ジェムロン×4
- ● ヨーヨーバレル×8

● スフィーダ賞品
- ● 1回目 トパーズ×1
- ● 2回目 宝箱のカギ×2
- ● 3回目 メドゥーサの涙×2

フロア5　谷の象軍団　赤の封印

- □ せん滅リミットタイム　08:00
- □ スフィーダ制覇
- □ 「モンスターへんげ」で敵をせん滅せよ

● ジオストーン　有
- ● 木のサク
- ● 木が15本以上植えられている
- ● 未来にステラ寺院が復活している
- ● 道具屋「スターアイテムズ」出現

● 出現モンスター
- ● エレフウス×12
- ● ゴーレム×2
- ● H·ジェムロン×1

● スフィーダ賞品
- ● 1回目 ビンビンドリンク×4
- ● 2回目 メドゥーサの涙×4
- ● 3回目 ごくじょうチキン×2

フロア6　強敵登場！ 渓谷の戦士　白の封印

- □ せん滅リミットタイム　06:50
- □ スフィーダ制覇
- □ 「ライドポッドのみ」で敵をせん滅せよ

● ジオストーン　有
- ● カルチャーポイント30以上

● 出現モンスター
- ● 鬼面族×6
- ● エレフウス×6
- ● ゴーレム×6
- ● ミミック×4

● スフィーダ賞品
- ● 1回目 風の魔石×5
- ● 2回目 富のコイン×2
- ● 3回目 聖水×2

フロア7　ワライポックルの里

- □ せん滅リミットタイム　06:45
- □ スフィーダ制覇
- □ 「モンスターへんげ」で敵をせん滅せよ

● ジオストーン　有
- ● 教会
- ● 聖火台ができる
- ● カルチャーポイント40以上
- ● 星のランプがついた家が建っている

● 出現モンスター
- ● ワライポックル×12
- ● F·ジェムロン×2
- ● C·ジェムロン×2
- ● W·ジェムロン×2
- ● T·ジェムロン×2

● スフィーダ賞品
- ● 1回目 爆弾·改×4
- ● 2回目 経験のコイン×1
- ● 3回目 毒を無効にするお札×3

フロア8 呪いの面

□ せん滅リミットタイム 07:30
□ スフィーダ制覇
□『アイテムのみ』で敵をせん滅せよ

● ジオストーン 有
● 鉄製ランプ2
● リンを助けている

● 出現モンスター
● T･ジェムロン×2
● H･ジェムロン×5
● ニカポス×6
● ヨーヨーバレル×2

● スフィーダ賞品
● 1回目 稲妻の魔石×5
● 2回目 宝箱のカギ×2
● 3回目 ネバネバしないお札×2

フロア9 オレたちゴロゴロブラザーズ

□ せん滅リミットタイム 07:50
□ スフィーダ制覇
□『モンスターへんげ』で敵をせん滅せよ

● ジオストーン 有
● 納屋
● ポスト

● 出現モンスター
● トッシーン×6
● エレフウス×2
● ミミック×4
● カナリア司祭×6
● イワノフ×4

● スフィーダ賞品
● 1回目 命中のコイン×1
● 2回目 ごくじょうチキン×2
● 3回目 風のエレメント×10

フロア10 ドラゴンスレイヤー

□ せん滅リミットタイム 07:00
□ スフィーダ制覇
□『ライドポッドのみ』で敵をせん滅せよ

● ジオストーン 有
● 洗濯物
● ブルーノ神父が住んでいる
● パトリが住んでいる
● 武器屋出現

● 出現モンスター
● 鬼面族×6
● ゴーレム×6
● ヨーヨーバレル×6
● ドラゴン×1

● スフィーダ賞品
● 1回目 毒のコイン×1
● 2回目 宝箱のカギ×3
● 3回目 土のエレメント×10

フロア11 危険な宝箱

□ せん滅リミットタイム 07:35
□ スフィーダ制覇
□『モニカの剣』で敵をせん滅せよ

● ジオストーン 有
● 鉄製ランプ1
● カルチャーポイント20以上
● 人がふたり以上住んでいる
● 中華屋台をポークが引いている

● 出現モンスター
● ワライボックル×6
● トッシーン×6
● エレフウス×4
● ミミック×4
● キングミミック×2

● スフィーダ賞品
● 1回目 鉄壁のコイン×1
● 2回目 宝箱のカギ×3
● 3回目 だぶるプリン×2

フロア12 チビ竜軍団の逆襲

青の封印

□ せん滅リミットタイム 07:42
□ スフィーダ制覇
□ 回復せずにクリアせよ

● ジオストーン 有
● 鉄の門
● 星のランプ
● スチュアートが住んでいる

● 出現モンスター
● F・ジェムロン×4
● T・ジェムロン×4
● C・ジェムロン×4
● H・ジェムロン×4
● W・ジェムロン×4

● スフィーダ賞品
● 1回目 グレードアップの粉×2
● 2回目 爆弾・改×3
● 3回目 ときめきチェリー×3

フロア13 カナリア司祭はチーズがお好き

□ せん滅リミットタイム 07:15
□ 釣る魚の条件 62cm以上
□ スフィーダ制覇
□「アイテムのみ」で敵をせん滅せよ

● ジオストーン 有
● ブロック
● ブロック2
● 4つ以上たいまつがともっている
● バッカー保安官が住んでいる
● 月のクリスタル&クレスト出現

● 出現モンスター
● ミミック×4
● エレメントヒューン×5
● ヨーヨーバレル×4
● カナリア司祭×10

● スフィーダ賞品
● 1回目 グレードアップの粉×1
● 2回目 聖なる魔石×3
● 3回目 風のクリスタル×3

フロア14 自然の脅威

□ せん滅リミットタイム 08:00
□ 釣る魚の大きさ 58cm以上
□ スフィーダ制覇
□「ユリスの右手武器」で敵をせん滅せよ

● ジオストーン 有
● 井戸

● 出現モンスター
● ゴーレム×2
● ドラゴン×3
● カナリア司祭×6
● イワノフ×6

● スフィーダ賞品
● 1回目 トルコ石×1
● 2回目 宝箱のカギ×3
● 3回目 宝箱のカギ×2

フロア15 月の男爵

□ せん滅リミットタイム 07:30
□ 釣る魚の大きさ 66cm以上
□ スフィーダ制覇
□「ライドポッド」で敵をせん滅せよ

● ジオストーン 有
● ヒョロヒョロの木

● 出現モンスター
● H・ジェムロン×2
● キングミミック×2
● ニカポス×8
● 三日月男爵×6

● スフィーダ賞品
● 1回目 グレードアップの粉×1
● 2回目 マイティーヒール×2
● 3回目 まったりバナナ×3

フロア16 灯台が見えてきた

- □ せん滅リミットタイム 07:40
- □ 釣る魚の大きさ 72cm以上
- □ スフィーダ制覇
- □『アイテムのみ』で敵をせん滅せよ

● ジオストーン 有

- ● 灯台の月のクリスタルが存在する

● 出現モンスター

- ● イワノフ×4
- ● 三日月男爵×6
- ● エレメントヒューン×4
- ● ドラゴン×5
- ● キングミミック×2

● スフィーダ賞品

- ● 1回目 鉄壁のコイン×1
- ● 2回目 ネバネバピーチ×3
- ● 3回目 エスケープの粉×3

特殊イベント発生フロア

◆ フロア15 釣り大会開催

ユリスたちがステラ渓谷のフロア15に到達すると、パームブリンクスで第1回目の釣り大会が開催される。町長ニードの発案ではじまったこの大会は、釣った魚の重量を競うもの。優勝すると豪華な商品がもらえる。開催期間は3日間。



⬅第1回目の釣り大会が開催されたあとは、10日ごとに次の釣り大会が開かれる。

◆ ボスの谷 スフィーダに挑戦

ボスの谷でコンドルの頼みを聞き入れるとスフィーダをプレイできるようになる。目標となる時空のひずみは、1打目を打つところからでは手前の大きな岩に隠れ見えなくなっている。また、ひずみのある岩の周囲は水路で囲まれており、ここに落とすとOBとなってしまうことに注意したい。距離を縮めながらクリアを狙う場合、1打目はバンカーを越えたあたりを狙い、2〜3打目で時空のひずみを狙うといいだろう。無事ひずみを消した暁には白き風の花とスフィーダロッドのスワンを入手できる。そしてこれ以降、ダンジョン内でスフィーダがプレイ可能となる。



⬅うかつにクッションを狙うと、とんでもない方向に飛んでいってしまう。小さくきざもう。



⬅白き風の花はコンドルの頭の上に咲いていた。灯台もと暗しとはこのことか。

◆ ラクショー! 1打でホールインワン

実は、左の岩にある星型のくぼみの中央を狙って最大パワーで打つと、1打2クッションでひずみを消せる。どうしてもクリアできない場合は「あきらめる」を選択するか、何度も失敗をしているとモニカがかわりにクリアしてくれる。また、ユリスでクリアするとスワンロッド、モニカがクリアするとターキーロッドがもらえる。



⬅思ったよりも小さく見えるくぼみだが、ちょっとでもあてれば1打でホールインワンだ!

ステラ渓谷出現モンスター

トッシーンやエレフゥスのように攻撃力の高いケモノ属モンスターが多数登場する。炎やケモノ斬り属性の高い武器で戦おう。またフロア2以降に出現する竜系モンスターは属性ごとに弱点が異なるが、ジュラクガンのようなレーザー系の銃なら属性に関係なくダメージをあたえられる。



ワライポックル　(Hp99　Abs18)
遠距離攻撃はないが標的を見つけると追いかけてくる。敵が接近するまでガードで待ち、攻撃が終わったら反撃だ。



トッシーン　(Hp150　Abs22)
こちらの姿を見かけると突進してくる。突進後はしばらく動きが止まるので、一度ガードしてから反撃しよう。



エレフゥス　(Hp360　Abs30)
正面にいると振り回した鼻でなぐられてしまう。背後に回りこんで攻撃するか、ライドポッドに乗り換えて戦おう。



C・ジェムロン　(Hp120　Abs22)
コールドブレスで攻撃してくる。レーザー系の銃のほかには炎やウロコ斬り、ユリスの右手武器が効果的。



T・ジェムロン　(Hp120　Abs22)
サンダーブレスで攻撃してくる。レーザー系の銃のほかには風やウロコ斬り、ユリスの右手武器が効果的。



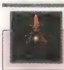
ミミック　(Hp300　Abs20)
跳ねながら飛びかかってくるのでガードで耐えよう。ほとんど弱点はないが、レーザー系の銃だけはよく効く。



ニカポス　(Hp155　Abs30)
空中を漂いながら回転蹴りをくりだしてくる。仮面のなかに隠れていてもダメージをあたえられるぞ。



カナリア司祭　(Hp150　Abs30)
能力的にはたいしたことはないが、傷ついた敵のHpを回復してしまう。見つけたら最優先で倒すようにしよう。



三日月男爵　(Hp200　Abs40)
急降下して長い触手を振り回し攻撃してくる。接近戦に持ち込むよりも遠距離攻撃をしかけたほうがよいだろう。



ドラゴン　(Hp350　Abs50)
ときおりストップの特殊能力を発揮するので接近戦は危険。ライドポッドに乗ればストップ効果を無効にできる。



鬼面族　(Hp110　Abs20)
正面を攻撃しても硬くてダメージをあたえにくい。ガードしたままでいると勝手に転んで背中を見せるので、そこを狙おう。



スタチュードッグ　(Hp100　Abs20)
全身が石でできているせいかかなり硬い。剣や銃では歯が立たないので、ユリスの右手武器で攻撃しよう。



F・ジェムロン　(Hp120　Abs22)
炎の属性を持ち、ファイヤーブレスで攻撃してくる。冷気やウロコ斬り属性、ユリスの右手武器が効果的だ。



W・ジェムロン　(Hp120　Abs22)
ウインドブレスで攻撃してくる。レーザー系の銃のほかに稲妻やウロコ斬り、ユリスの右手武器が効果的。



ゴーレム　(Hp450　Abs30)
ライドポッドが有効。ユリスやモニカで戦うなら1回攻撃したらガードをくり返し、Hpをけずっていこう。



H・ジェムロン　(Hp160　Abs38)
ほかのジェムロンよりも能力が高いので注意。レーザー系の銃のほかにユリスの右手武器が効果的だ。



ヨーヨーバレル　(Hp165　Abs30)
真正面にいればヨーヨーはあたらない。腕を横に振ったら回転攻撃をしてくる前兆なので、ガードをしよう。



イワノフ　(Hp180　Abs34)
体を回転させて体当たりをしかけてくる。ガードせずにくらうと回転が止まるまでダメージを受け続けてしまうぞ。



エレメントヒューン　(Hp180　Abs28)
フワフワ飛びながら近づき、急降下してなぐりかかってくる。接近するのを待ってなぐられる前に攻撃しよう。



キングミミック　(Hp400　Abs20)
弱点らしい弱点もないうえに攻撃力も高い。接近戦をさけてレーザー系の銃で狙い撃つといい。

要注意モンスター

■ ジェムロン系(5種類)

空中をゆっくりと移動しているが、標的を見つけると遠方からブレス攻撃をしてくる。さらに接近戦では高速回転しながら体当たりをしかけてくるので、距離があるときはレーザー系の銃で狙い撃ち。接近戦では回転が止まるまでガードしてから反撃。攻撃手段を使い分けよう。



■ ゴーレム

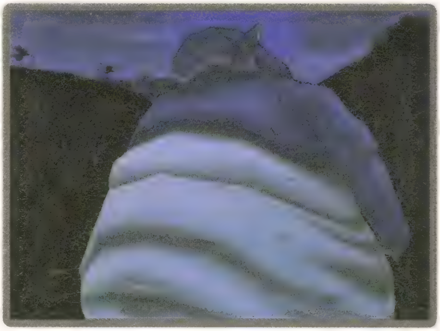
防御力に優れており、普通に戦うと武器のWHpの減りが激しいうえにそれほどダメージをあたえられない。ユリスやモニカでは不利なので、ライドポッドに乗り換えて戦おう。敵は腕を左右に振り回して攻撃をしてくるが、背後に回りこんでしまえばあたることはない。



ステラ渓谷 BOSS

思い出を食べる怪物

メムイータ



メムイータという怪物は人間にとりついてその人の思い出を食べてしまう魔物。思い出を食べられた人は記憶を失い、メムイータを倒さない限り記憶がよみがえることはない。リンがクレストの記憶をなくしていたのは、知らぬうちにメムイータがとりついていたからのようだ。リンを連れてヨルダの谷へ移動し、メムイータの呪縛からリンの思い出を解放しよう。

Hp	450	Abs	—	お金	—
攻撃力	37	防御	30	硬さ	1
攻撃方法	ブレス、衝撃波				

攻撃パターン

メムイータの攻撃パターンはブレスと衝撃波。一見すると手強そうに見えるが、動きを見切ればノーダメージで倒すことも可能だ。

ブレスはあたるとネバネバ状態とのどカラカラ状態になってしまうやっかいなものだが、敵の懐が安全地帯になっており、正面からピッタリくっついていればこの攻撃はあたらない。メムイータが鼻を上に向けて息を吸いこんだらブレスを出す前兆なので、急いで懐に飛びこもう。逆に衝撃波は敵から離れていればダメージは受けない。メムイータがジャンプしたら衝撃波を発生させる前触れなので、急いで距離をあけること。



⬅写真のようにピッタリと接近すれば、ブレスは命中しない。逃げ回るよりよほど安全。



⬅衝撃波はガードでダメージを軽減してもいい。距離を保てるうえにすぐに反撃もできる。

メムイータ攻略法

メムイータは魔法や銃による攻撃には耐性があるものの、モニカの剣やユリスの右手武器なら効率的にダメージをあたえられる。ブレスや衝撃波をかわしたら、すぐに接近戦で反撃に転じよう。体の割に防御力が低いので、5、6回攻撃を命中させるだけで倒せる。

ただし簡単に倒せるとはいえ、やはりブレスには注意しなければならない。攻撃に夢中になってブレスを出す前兆を見落とさないこと。もし状態異常にかかったら、すぐに石けんやおいしい水を使って回復しよう。とはいえ、このふたつのアイテムは2、3個ずつ持っていけば充分だろう。



⬅動きが鈍いので簡単に背後に回りこめる。ここもブレスが届かない安全地帯。



⬅速攻で倒すなら、攻撃スピードの速いモニカで戦ったほうがいいだろう。

ステラ渓谷 BOSS

闇の刺客

ギルトーニ&邪悪な炎

過去に戻ったユリスたちの目の前にギルトーニが出現。月の灯台を破壊するべく攻撃を開始する。それを阻止するためにモニカはギルトーニと戦い、ユリスは灯台に残されたリンを邪悪な炎から守ることになる。ふたりが交互に戦い、最終的にギルトーニを撃退すればいいのだが、モニカかリンのどちらかが倒れるとゲームオーバーになってしまう。

Hp	1500	Abs	–	お金	–
攻撃力	44	防御	25	硬さ	0
攻撃方法	地をはうレーザー、ロックオン解除				



ギルトーニ攻撃パターン

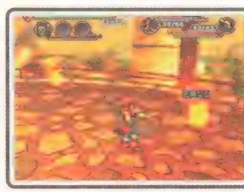
遠距離からは地をはうレーザーで、接近戦では大剣で攻撃をしてくる。レーザーは攻撃スピードが速いうえに追尾性があるため、接近戦を挑むようにしたいが……。接近戦ではモニカの攻撃をジャンプでかわし、背後に回りこむと同時にロックオンを解除するという特殊技を使ってくる。



←ロックオンが解除されてしまうので、ギルトーニが着地した瞬間は攻撃しにくい。

邪悪な炎攻撃パターン

攻撃力はなく、ユリスが触れてもダメージは受けない。炎は灯台の周囲から出現し、リン目指して移動してくる。炎がリンに触れると、ユリスのHpが残っていてもゲームオーバーになってしまうぞ。1体倒しても新たな炎が次々と出現するので、炎とリンの位置関係に気を配りつつ戦おう。



←一定時間リンを守り抜くとモニカと交代。ギルトーニを倒すまでこのくり返しだ。

ギルトーニ攻略法

ボタン連打でギルトーニに斬りかかると、ジャンプでロックオンを解除されてしまう。そこでギルトーニの剣での攻撃をガードしたら、2回だけ反撃し、ふたたびガードしよう。するとギルトーニはジャンプせずに剣攻撃だけをしてくれ、ギルトーニのロックオン解除を封じることができる。



←攻撃をガードしているのでモニカはノーダメージ。一方的にダメージをあたえられる。

邪悪な炎攻略法

邪悪な炎に銃は効かないので右手武器で攻撃することになる。一発なぐれば炎は消えるが、続々と新しい炎が出現。最大4つの炎が同時に登場するので、リンに近い炎から優先的に攻撃すること。リンはもっとも近い炎のほうを向いているので、彼女の視線を参考に狙いを定めよう。



←邪悪な炎をロックオンするとリンの視線を追えなくなる。ロックオンせずに戦おう。

第3章

ジオラマモード

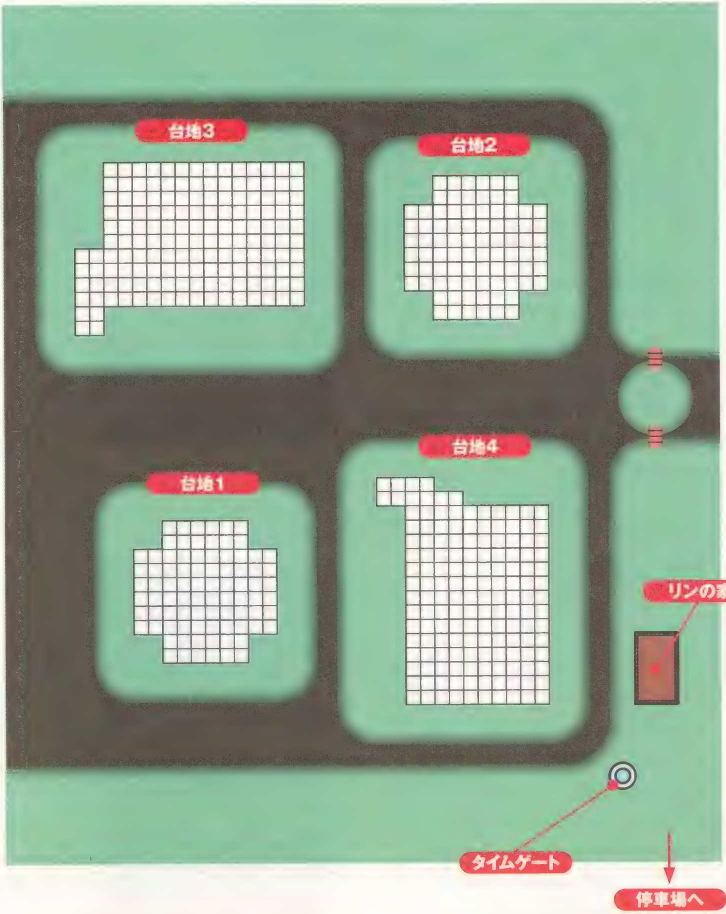
てんびん谷

◆ てんびん谷の特徴 ◆

4つの台地で構成されるてんびん谷は、1と2、3と4の台地がそれぞれはかりの受け皿の関係にある。パーツを配置した台地は低くなり、対応するもう一方の台地が高くなるのだ。4つの台地を水平に保ちつつ、町を復興させなければならない。



⬅もっとも重いパーツは家。4つの台地にひとつずつ分散して配置するといいだろう。



第3章で見つかるジオラマパーツ

第3章では家や木のほかに、家の付属パーツが多数登場する。付属パーツは単体では配置できず、あらかじめ配置した家パーツに取りつける飾りのようなもの。ひとつの家に複数の付属パーツをつけられるが、パーツによっては特定の家にしかつけられないものもある。

■ 家のパーツ

パーツ名と配置スペース	CP	ポリン
レンガの家	5	150
中華屋台	5	300
教会	8	200

■ 家の付属パーツ

パーツ名と配置スペース	CP	ポリン
風見鶏	4	80
倉庫	3	20
レンガのエントツ	4	20
鉄製ランプ1	3	20
星のランプ	3	40
鉄製ランプ2	3	25
洗濯物	3	20

■ 木、建物パーツ

パーツ名と配置スペース	CP	ポリン
ブロック	0	10
ブロック2	0	20
井戸	4	40
ヒョロヒョロの木	0	40

■ その他のパーツ

パーツ名と配置スペース	CP	ポリン
鉄のサク	1	25
木のサク	1	12
鉄の門	2	60
ポスト	2	30

中華屋台について

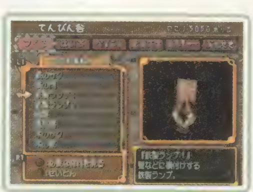
てんびん谷特有のジオラマパーツが中華屋台。家パーツと違って人が住むような場所とは思えないが、実は立派に人を移住させられる。屋台の側面に移動すると「！」マークが表示されるので、移住させたい人を選ぼう。移住させた人は屋台の横に立って営業を開始するぞ。また、中華屋台は1軒しか配置できない。



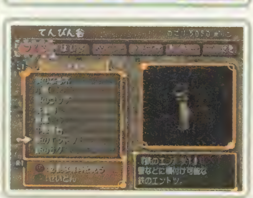
⬅おいしそうな食べ物を扱っている中華屋台だけに、ふさわしい人間を移住させたい。

付属パーツについて

ランプ、倉庫、洗濯物といった付属パーツは、家パーツに取りつけるとCPがアップする。まずは取りつけたい家を選択し、それから家のどの部分につけるかを決定しよう。付属パーツを取りつけた家は見ためがかわるだけでなく、家自体のCPがアップするぞ。移住させるキャラクターによっては家のCPが低いと移住してくれないこともあるので、そんな場合は付属パーツで対応していくといい。また付属パーツはポリン数の割にCPの上昇値が大きいため、町の復興でCPをあげることが条件となった場合は、家や木を配置するより付属パーツを使ったほうが効率的だ。



⬅ランプや洗濯物は家の壁に取りつける付属パーツ。壁が丸い家にはつけられない。



⬅エントツには屋根につけるものと壁につけるものがある。家の形状をみて使い分けよう。

てんびん谷復興のチェックポイント

復興に必要な条件は10項目。まずステラ寺院復活を目標にジオラマを組み立てよう。1、2、5の条件を満たすと寺院が復活するので、ラオチャオ飯店を復活させるのはそれからだ。リンを治したあとに条件8を満たすと、ボス戦に向かえるようになる。

■ チェックポイント

1 下段の祈り場ができる
- [ ] 渓谷4つの大地が同じ高さ
- [ ] カルチャーポイント20以上

2 木のつり橋ができる
- [ ] 未来に下段の祈り場が存在する
- [ ] 木が15本以上植えられている

3 ステラ寺院復活
- [ ] 未来に木のつり橋が存在
- [ ] 人が2人以上住んでいる
- [ ] クリスタルの祈り場ができている

4 聖火台ができる
- [ ] 未来にステラ寺院が復活している
- [ ] 4つ以上のたいまつがともっている

5 クリスタルの祈り場ができる
- [ ] 未来に下段の祈り場が存在する
- [ ] ブルーノ神父が住んでいる

6 ゲート出現
- [ ] 未来にステラ寺院が復活している
- [ ] スチュアートが住んでいる
- [ ] カルチャーポイント40以上

7 ラオチャオ飯店出現
- [ ] 未来にステラ寺院が復活している
- [ ] 中華屋台をポークがひいている
- [ ] カルチャーポイント30以上

8 道具屋「スターアイテムズ」出現
- [ ] リンを助けている
- [ ] 星のランプがついた家が建っている
- [ ] パトリが住んでいる

9 武器屋出現
- [ ] 未来にステラ寺院が復活している
- [ ] パッカー保安官が住んでいる
- [ ] カルチャーポイント30以上

10 月のクリスタル＆クレスト出現
- [ ] 未来にステラ寺院が復活している
- [ ] 灯台の月のクリスタルが存在する



⬅てんびん谷の4つの台地が水平になっていることがすべての要素に対する絶対条件。



⬅条件2を満たすと未来につり橋が出現。足場を自由に行き来できるようになる。



⬅条件3を満たすとステラ寺院の本殿が復活。これでやっと寺院らしくなってきた。



⬅条件7を満たすと右側の足場にラオチャオ飯店が復活。ラオチャオは店内にいる。



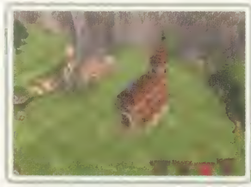
⬅星の砂時計を入手するには条件8を満たし、スターアイテムズを復活させればいい。

てんびん谷復興のポイント

POINT 1　4つの台地を水平に保つには？

てんびん谷を構成する4つの台地はてんびんの受け皿と同じ関係にあり、パーツを配置した台地がその重さで低くなるとそれに対応した台地が高くなる。そのためバランスよくパーツを配置しないと台地の高さがバラバラになり、未来にステラ寺院を復活させられなくなるのだ。台地の高さはマップ右下のアイコンで確認できるので、パーツ配置後の台地の動きには注意しておこう。

水平に保つには各パーツをバランスよく4つの台地に配分していくことが重要。ひとつの台地にだけパーツを集中させれば重さが偏るのは当然であり、ステラ寺院を復活させるためにはできるだけ均等にパーツを分散して配置しなければならない。もっとも重い家パーツは4個（教会含む）必要になるので、それぞれの台地にひとつずつ配置。木も15本植えなければならないので、ひとつの台地に対して3、4本ずつ配置しよう。中華屋台を配置する台地は教会を置いた台地と対応する台地に置き、木の分量を減らすとバランスがとりやすくなるぞ。微妙な調整にはつぼやリアカーを利用するといいだろう。



⬅台地3、4が広く、1、2が狭い。広い台地に大きな教会を置き、ほかの場所に家を配置。



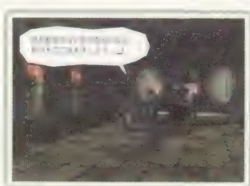
⬅教会を配置した台地と対応する台地に家と中華屋台を置き、微調整は木で行なう。



⬅狭い台地は家1軒と木を数本植えただけでほぼいっぱいいっぱいの状態になってしまう。

POINT 2　ブルーノ神父にふさわしい建物を建てよう

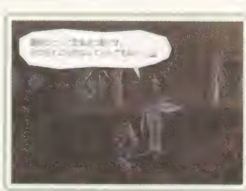
条件5を満たすにはブルーノ神父を移住させなければならない。ところが神に仕える身である神父は普通の家には住みたがらない。神父にふさわしい家といえば教会。ただし教会は家にくらべるとかなり重いうえに、配置にも広い場所が必要となる。面積の広い3か4の台地に配置するのがいいだろう。



⬅教会にはブルーノ神父以外の人も移住させられるが、やはりしっくりくるのは神父だけ？

POINT 3　本好きのスチュアートは水辺がきらい

ユリスの家の執事であるスチュアートは2000ギルダを用立てると仲間になってくれる。大の本好きの彼を移住させるには周囲に水がない場所を選ぶことが重要。とはいえステラ渓谷には水場がないので、どの台地に家を配置しても結局は移住させることができる。付属パーツも欲しがらないので、すぐに移住させよう。



⬅てんびん谷には池や川がないので、どこでもスチュアートを移住させられる。

POINT 4　中華屋台がポークの家がわりとなる

ラオチャオ飯店を復活させるための条件7を満たすには、ユリスの家のコック長、ポークを仲間にしなければならない。ポークはとんがりマロンをあげると仲間になってくれる。もし持っていなかったら、未来のシャーロットにできるキノコバーガーズで購入しよう。

さて、条件7を見ると「中華屋台をポークがひいている」という項目がある。中華屋台が必要なのはわかるが、ポークにひかせると聞いて悩むプレイヤーも多いことだろう。実は中華屋台には人を移住させることができる。つまり「ポークにひかせる」とは中華屋台にポークを移住させるということなのだ。配置した屋台の側面に移動すると「！」マークが表示されるので、移住させる人をポークと選択しよう。ただし「！」マークが出るのは屋台の片側だけなので要注意。これでラオチャオ飯店が復活することになる。



←屋台の色がハデなだけに「！」マークを見落としがち。画面に注意しながら移動しよう。



←ポークは回復アイテムのごくじょうチキンを売ってくれるので、何度も訪れることになる。

POINT 5　パトリの芸術家魂を満足させる

金色の絵の具をあげると仲間になってくれるパトリは、魔法絵師というだけにかわったセンスの持ち主。移住先の家が紫にペイントされていないと住んでくれない。塗りかえには紫のペンキが10個必要。もし数が足りなければパトリから購入して移住させたい家の屋根をペイントしよう。



←ジュリアを実体化して夫婦となったのに、一緒に住むことを考えないパトリであった。

POINT 6　パッカー保安官の住む家に必要なもの

保安官のパッカーは治安にうるさい。移住先の家に泥棒が入りこまないよう、鉄のサクと鉄の門で囲ってやる必要がある。ピッタリ囲むのは難しいが、門とサクのあいだに多少すきまが開いていても大丈夫。家の周囲の2／3以上を囲んでやれば、パッカーは大満足で移住してくれる。



←家から離れすぎると効果なし。サクは家から3ブロック以内の場所に配置すること。

POINT 7　月のクリスタルを復活させるには？

条件10の「月のクリスタル＆クレストの出現」を満たすには、ギルトーニが月の灯台とクリスタルを破壊するのを阻止しなければならない。つまり過去へと遡ってギルトーニとの戦いに勝利すれば、条件は満たされる。ただしギルトーニは手強いので準備はおこたらないように。



←ギルトーニとの戦いは岬の灯台で発生する。それまでにほかの条件は満たしておこう。

ステラ・ポトの復活

復活したスララ・ポトは渓谷の中央に位置するステラ寺院と、それを取り囲むように配置された店とで構成されている。ステラ寺院の上には月のクリスタルが奉られていて、そこでは賢者となったリンと再会することとなる。店にはリング系を中心に扱っている武器屋と、貴重な道具を数多く取りそろえているアイテム屋、スターアイテムズがある。スターアイテムズにはストーリーを進めるために必要な星の砂時計や、モニカのコスチューム星のレオタードなどが売られている。

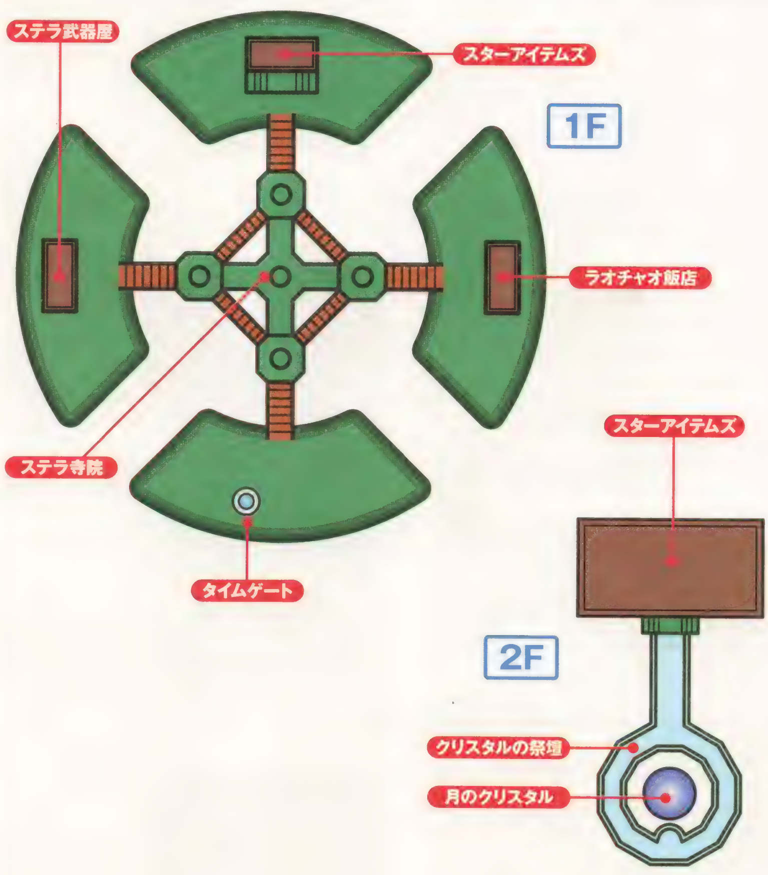
100%達成ごほうびアイテム

モニカ用／ヘビキリの剣





⬅ヘビキリの剣は雷とウロコ斬り属性を有し、ヘビやドラゴン系の敵にその威力を発揮する。



てんびん谷、ステラ・ポトアイテム販売リスト

クリスタル系は見逃せないが、お金に余裕があるなら買ってみたいのがコスチューム。現代ではユリスの靴、未来ではモニカの服が売られている。着替えても能力的な変化はないが気分転換にはピッタリ。とはいえ値段は決して安くはないのでムリして手に入れる必要もない。

● ポークの出張料理(てんびん谷)

アイテム名	販売価格
ごくじょうチキン	120

● スチュアート靴屋(てんびん谷)

アイテム名	販売価格
革のくつ	200
ウィングシューズ	225
ワークシューズ	210
ドラゴンソール	250

● ブルーノ神父の回復所(てんびん谷)

アイテム名	販売価格
毒消しドリンク	40
聖水	40
石けん	40
メドゥーサの涙	80

● パトリのペンキ屋(てんびん谷)

アイテム名	販売価格
ペンキ(あか)	30
ペンキ(あお)	30
ペンキ(くろ)	30
ペンキ(みどり)	30
ペンキ(オレンジ)	30
ペンキ(き)	30
ペンキ(むらさき)	30
ペンキ(ピンク)	30

● ステラ武器屋(ステラ・ポト)

アイテム名	販売価格
スワン	450
サンドブレード	900
黄金のリング	350
盗賊のリング	700
リングリペア	170

● スターアイテムズ(ステラ・ポト)

アイテム名	販売価格
星のレオタード	600
炎のクリスタル	150
冷気のクリスタル	150
稲妻のクリスタル	150
狩人のクリスタル	150
退魔のクリスタル	150
粉砕のクリスタル	150
風のクリスタル	150
水竜のクリスタル	150
力のクリスタル	200
守りのクリスタル	150
とろりんチーズ	60
毒消しドリンク	40
マイティヒール	300
おいしい水	80
リペアの粉	100

入手しておきたいアイテム

クリスタル全10種類がまとめて売られているのは、スターアイテムズだけ。武器強化に足りないクリスタルがあったら購入するといい。そして、スターアイテムズが復活したということで、金にものをいわせられれば荷物減らしもできるようになる。必要ないクリスタルは持っていてもジャマになってしまうので、荷物を減らしたいときは、クリスタルは全部売っぱらい、必要なもののみをその都度購入しよう。これでアイテム欄をずいぶんと空けられる。



⬅クリスタルはひとつ150ギルダ。決して高い金額ではないが、まとめて買おうと思うと結構な額になる。



クリスタル系

⬅炎や冷気など属性の違う10種類のクリスタルがあり、スペクトル化して武器に合成すると、属性に対応する能力が2～3ポイント上昇する。

第4章

さよなら、シグー

海辺の町で出会ったパウは傷ついたシーグラの子供、シグーの手当てをしていた。心を通わせあうふたりにギルトーニの魔の手が迫る。

ストーリー攻略

パウと迷子のシーグラ、シグー

■ シグーのケガを治すには?

シグーのケガに人間用の薬は効かない。治療にはシーグラの村に伝わる専用の薬が必要と知ったパウは、出会ったばかりのユリスたちに留守をまかせ、シーグラの村へと向かう。ところがシグーもパウのあとを追いかけて飛び出してしまい、ユリスたちもシーグラの村へと通じる潮騒の洞窟へ向かうことになる。

古代壁画の洞窟

■ あやつられたシグー

やっと見つけたシグーは突然ユリスたちに襲いかかってきた。どうやら何者かの手によって頭にヘッドギアをつけられ、あやつられているようだ。いったん退却してシグーの正気を取り戻す作戦を立てることに。

■ ルナティック・ウィズダム研究所(ルナ研)へ

復活したルナ研で出会ったオズモンドから、シグーをもとに戻すには、電気ミミズを食べさせた魚を食べさせヘッドギアを壊せばいいと聞く。電気ミミズをシグーのもとへ持っていくためには、アクアリウムを発明しなくてはならない。



■ シグーをもとに戻せ

シグーの正気は取り戻せたものの、ケガはまだ治っていない。いったんパウの家へ連れ帰ることに。

シーグラたちの村

■ シーグラの長老バル

やっとシーグラの村にたどりついたものの、彼らの言葉が理解できるわけもなく、知恵をもらいに再びルナ研へ。ルナ研所長Dr.チャップから貝がら型翻訳機を借り、ユリスたちは再度シーグラの村へ向かう。長老バルと話し、シグーの治療薬をもらいうけ無事パウへ届けることができたが……。シーグラの村にギルトーニが攻撃をはじめた。

■ Dr.ジャミングを倒せ

村に入るとシーグラたちが襲いかかってくる。シーグラたちをあやつっているのは、Dr.ジャミングという男だった。

ルナ研完全復活

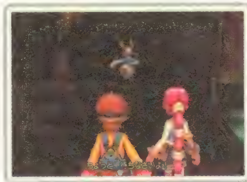
■ 列車型時空転移装置イクシオン開発

ルナ研ではグリフォンのいる1万年前に移動可能なマシンの開発を開始。そこへ反乱軍本部が攻撃を受けているとの情報が入る。反乱軍の切り札を復活させるため、ユリスたちはガンドール火山へ向かう。

第5章へ

シグーのケガを治す薬はどこに?

シグーのケガを必死に介抱するパウだが、シーグラのケガにはシーグラ用の薬でないと効き目がない。薬は潮騒の洞窟を抜けた先にあるシーグラの村にあるので、とりあえずそこまでたどりつく必要がある。とはいえ洞窟内はモンスターの巣窟になっているので簡単には到達できない。



⬅パウがシーグラの村に向かうが、彼の手にはおえない。結局ユリスたちが行くことに。

海上に家を建てるには?

海岸線に位置するベニーティオには遠浅の海が広がっている。そのためジオラマパーツを配置する土台となるものを先に作らなければならない。フロア1にあるジオストーンを回収すると桟橋が作れるようになるので、海上に桟橋を配置しその上にほかのパーツを配置していこう。桟橋を作るためには、ゴロゴロ丸太が大量に必要になる。あらかじめたくさん買っておいてもいいだろう。

アクアリウムの作り方は?

あやつられたシグーをもとに戻すには、まずルナ研第1ラボを復活させなければならない。第1ラボが復活したら、オズモンドと話をし、電気ミミズをもらおう。次はそれを魚に食べさせるためのアクアリウムを発明するのだが……。

アクアリウムの発明のネタは木箱(パームブリンクス、警察署の向かい)、窓、噴水(パームブリンクス、駅前広場)の3つ。どれもパームブリンクスで撮影できるので、まだ撮っていない場合は撮影しに戻ろう。ネタがそろい発明をしたら、「新規作成」でアクアリウムを作成することができる。



⬅アクアリウムはアイテム欄に収められる。カーソルをあわせ決定すれば閲覧可能。



木箱



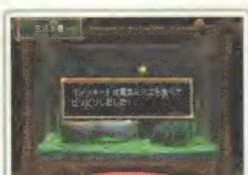
窓



噴水

電気ミミズはどうやって使う?

アクアリウムには釣った魚を入れられるのだが、入れた魚にエサをあげて育てることもできる。そこで通常のエサがわりに電気ミミズをあげてみよう。ミミズを食べた魚がビリビリしだすのが見てとれる。ビリビリしたら準備完了。この魚を食べさせればシグーはもとに戻せるのだ。



⬅魚の種類は何でもいいので電気ミミズをあたえよう。ミミズの発する電気で魚も発光。

シーグラたちと会話をするには?

言葉の通じないシーグラから薬をもらうためには、またまたルナ研の力が必要。まずは第2ラボを復活させよう。第2ラボが復活すると、ルナ研所長のDr.チャップが現われるので、彼に事情を話すと、シーグラの言葉が理解できるようになる翻訳機シェルトーキーを貸してもらえる。

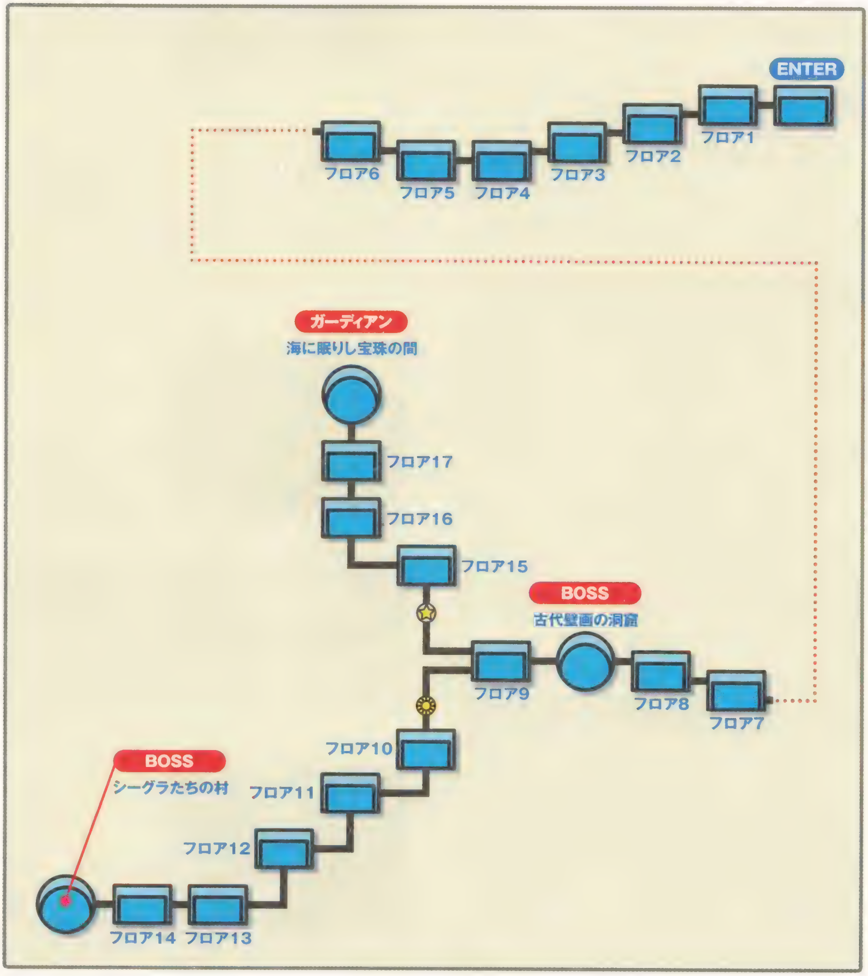


⬅稀代の大天才、Dr.チャップ。彼の助けがあれば1万年前に旅することも夢じゃない。

第4章

ダンジョン

潮騒の洞窟



重要オブジェクト

宝箱



岩

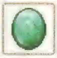


回復



● ゲートキー

ルナストーン



● 扉のカギ

ルナストーンのかけら



潮騒の洞窟の特徴

潮騒の洞窟で特徴的なのはフロア1～5と12～14。これらのフロアは地下洞窟と波打ち際の2階層になっており、両者のあいだは自由に行き来できる構造となっている。地下洞窟部分は通路と部屋の組み合わせで多少広め。対する波打ち際部分は洞窟の壁と海岸線にはさまれた細長いエリアで、視界を遮るものがほとんどなく移動しやすいが敵から発見もされやすい。



⬅広いだけに隅々まで見るのは大変。はしっこのモンスターや宝箱を見落とさないように。

フロア1　海賊あらわる！

- □ せん滅リミットタイム　06:35
- □ 釣る魚の大きさ　48cm以上
- □ 『モンスターへんげ』で敵をせん滅せよ

ジオストーン　有
- 桟橋
- ボート
- ルナ研のベースフロアができる
- ルナ研センターラボ復活

出現モンスター
- フィントル×6
- コルセア×12
- ゲロン×4

スフィーダ賞品
- ナシ

フロア2　魚だらけ

- □ せん滅リミットタイム　06:20
- □ 釣る魚の大きさ　50cm以上
- □ 『ライドポッドのみ』で敵をせん滅せよ

ジオストーン　有
- 桟橋パーツを8ブロック以上
- 第1ラボができる
- ラボのベースフロアが存在している
- 第2ラボができる
- 第3ラボができる
- 第4ラボができる

出現モンスター
- シーバット×6
- ギョーン×12
- ゲロン×4
- スタチュー×2

スフィーダ賞品
- ナシ

フロア3　戦車と親方　青の封印

- □ せん滅リミットタイム　06:09
- □ 釣る魚の大きさ　68cm以上
- □ 回復せずにクリアせよ

ジオストーン　有
- 鉄の家
- 鉄の家（赤）が配置されている
- 未来に4つのラボがすべて存在

出現モンスター
- コルセア×6
- ビーチラット×4
- キャプテン×4
- 海賊戦車×1

スフィーダ賞品
- ナシ

フロア4 水のモンスター

- □ せん滅リミットタイム 06:40
- □ 釣る魚の大きさ 46cm以上
- □ 『モニカの魔法』で敵をせん滅せよ

● ジオストーン 有
- ● 鉄の家(赤)にクレアが住んでいる
- ● 鉄の家(青)が配置されている

● 出現モンスター
- ● シーバットX4
- ● フィントルX4
- ● スタチューX4
- ● ビーチラットX4
- ● エレメントプヨンX4
- ● ミミックX2

● スフィーダ賞品
- ● ナシ

フロア5 恐怖！ メドゥーおばさん

- □ せん滅リミットタイム 07:00
- □ 釣る魚の大きさ 50cm以上
- □ 『ユリスの銃』で敵をせん滅せよ

● ジオストーン 有
- ● 鉄の台
- ● 鉄の家(青)にドニーが住んでいる

● 出現モンスター
- ● ゲロンX6
- ● エレメントプヨンX4
- ● シーバァーX2
- ● メドゥーおばさんX6

● スフィーダ賞品
- ● ナシ

フロア6 海のもぐら

- □ せん滅リミットタイム 06:25
- □ スフィーダ制覇
- □ 『アイテムのみ』で敵をせん滅せよ

● ジオストーン 有
- ● 橋ブロック
- ● ブロック3
- ● だれか人が住んでいる

● 出現モンスター
- ● ギョーンX6
- ● スタチューX4
- ● ミミックX4
- ● サンドモーラーX8

● スフィーダ賞品
- ● 1回目 ピンピンドリンクX2
- ● 2回目 ペンキ(みどり)X20
- ● 3回目 ペンキ(き)X10

フロア7 コウモリの巣窟

- □ せん滅リミットタイム 06:00
- □ スフィーダ制覇
- □ 『ライドポッドのみ』で敵をせん滅せよ

● ジオストーン 有
- ● 鉄の小屋
- ● 鉄の家(赤)の近くにボートを配置

● 出現モンスター
- ● シーバットX18
- ● メドゥーおばさんX4
- ● ミミックX1

● スフィーダ賞品
- ● 1回目 パールX1
- ● 2回目 水のエレメントX20
- ● 3回目 冷気のエレメントX10

フロア8　海賊たちのアジト

- □ せん滅リミットタイム　06:15
- □ スフィーダ制覇
- □ 『ライドポッドのみ』で敵をせん滅せよ

● ジオストーン　有
- 鉄の階段
- 鉄の家(青)の近くにボートを配置
- クリスタルライトができる

● 出現モンスター
- コルセアX3
- シーバァーX2
- キャプテンX10
- 海賊戦車X6
- キングミミックX1

● スフィーダ賞品
- 1回目 冷気の魔石X5
- 2回目 ボムナッツX3
- 3回目 べっとり粘土X10

フロア9　さすらいのビリー　白の封印

- □ せん滅リミットタイム　06:30
- □ スフィーダ制覇
- □ 『ユリスの右手武器』で敵をせん滅せよ

● ジオストーン　有
- 鉄の家(紫)が配置されている
- シーグラの村を救う

● 出現モンスター
- ギョーンX6
- エレメントプヨンX8
- メドゥーおばさんX4
- ミミックX4
- エレメントビリーX2

● スフィーダ賞品
- 1回目 グレードアップの粉X1
- 2回目 ギフトカプセルX3
- 3回目 メドゥーサの涙X1

フロア10　死霊のうたげ

- □ せん滅リミットタイム　05:50
- □ スフィーダ制覇
- □ 『アイテムのみ』で敵をせん滅せよ

● ジオストーン　有
- 未来にルナ研が復活している
- アンテナができる

● 出現モンスター
- 海賊戦車X4
- サンドモーラーX4
- シャールX4
- ホーンヘッドX8
- キングミミックX2

● スフィーダ賞品
- 1回目 復活の粉X2
- 2回目 宝箱のカギX3
- 3回目 石化しないお札X3

フロア11　改良されたあいつ　赤の封印

- □ せん滅リミットタイム　05:20
- □ スフィーダ制覇
- □ 回復せずにクリアせよ

● ジオストーン　有
- ルナストーンの灯り
- 鉄の家(紫)の近くにボートを配置
- ルナストーンの灯りが8以上存在
- ルナ研のエンブレム出現

● 出現モンスター
- エレメントプヨンX2
- シーガメロンX2
- ヴァンガード改X4
- エレメントビリーX4
- ダーティークロスX6

● スフィーダ賞品
- 宝箱のカギX5
- 冷気の魔石X5
- 石けんX5

フロア12　また出た！ 伝説の海蛇

- □ せん滅リミットタイム　06:35
- □ 釣る魚の大きさ　50cm以上
- □『ライドポッドのみ』で敵をせん滅せよ

● ジオストーン　有
- 鉄の家(みどり)が配置されている

● 出現モンスター
- ギョーン×6
- シャール×6
- ミミック×4
- シーサーペント×1
- サンドモーラー×4

● スフィーダ賞品
- ナシ

フロア13　呪われし海

- □ せん滅リミットタイム　06:15
- □ 釣る魚の大きさ　54cm以上
- □『ユリスの右手武器』で敵をせん滅せよ

● ジオストーン　有
- 鉄の家(みどり)の近くにボートを配置
- 風車を配置

● 出現モンスター
- シーバァー×4
- ヴァンガード改×4
- ミミック×2
- マスタージャケット×4
- 海賊戦車×6

● スフィーダ賞品
- ナシ

フロア14　惨劇の海

- □ せん滅リミットタイム　06:00
- □ 釣る魚の大きさ　46cm以上
- □『モニカの剣』で敵をせん滅せよ

● ジオストーン　有
- 風車
- カルチャーポイント80以上

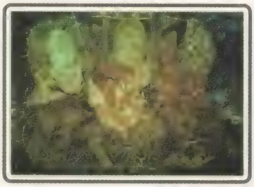
● 出現モンスター
- シャール×6
- マスタージャケット×6
- エレメントビリー×6
- キングミミック×2
- シーサーペント×2

● スフィーダ賞品
- ナシ

特殊イベント発生フロア

◆ 古代壁画の洞窟　ほろびの月

古代壁画の洞窟に残された壁画、「ほろびの月」は、古代人の手によって描かれたものらしい。その昔、月が落ち世界が荒廃していくさまを描いたものと言い伝えられている。モニカの時代にもその伝説は伝わっているが、真意は定かではない。わかっていることは、アトラミリアと深い関係があるらしいということのみだ。



⬅この洞窟にある壁画「ほろびの月」は、スクープネタとなるので撮影をしておこう。

潮騒の洞窟出現モンスター

ギョーンやゲロンなどの水生種属モンスターとコルセアなどの不死属モンスターが数多く出現。毒やストップ効果などの特殊能力を使うものは少ないが接近戦では強敵となるので、炎や退魔属性を強化しておこう。ライドポッドには最低でもサムライアームを装備しておきたい。



⬅メドゥーおばさんの石化効果のあるブレス攻撃と、海賊戦車が投げる爆弾には注意。



シーバット (Hp250 Abs30)
上空から急降下して飛びかかってくる。接近するより遠距離から銃や魔法で攻撃しよう。



コルセア (Hp230 Abs46)
両手に装備した剣で攻撃してくる。銃と魔法に耐性があるので、こちらも接近戦で戦おう。



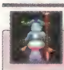
ゲロン (Hp235 Abs46)
毒のブレスにだけ注意すればそれほど怖い敵ではない。攻撃力もさほど強くないので苦労なく倒せる。



ビーチラット (Hp260 Abs52)
尻尾を振り回して攻撃をしてくる。モニカの剣がよく効くので、速攻で倒してしまおう。



シーバァー (Hp253 Abs50)
動きを止めるブレスで攻撃してくるので時を止めないお札を装備しておきたい。攻撃力はさほど強くない。



メドゥーおばさん (Hp330 Abs66)
あたると石化状態になるブレスが怖い。もしものためにメドゥーサの涙を持っていこう。



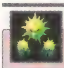
海賊戦車 (Hp400 Abs66)
レーザーと爆弾を撃ちわける移動砲台。離れていると一方的に狙われるだけ。ユリスで接近して撃破だ。



シャール (Hp340 Abs68)
接近戦を挑むよりも、レーザー系の銃か魔法での遠距離射撃が効果的。



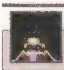
シーガメロン (Hp335 Abs66)
フィントルよりもサイズと硬さがアップ。WHpを温存したいならライドポッドで攻撃したほうが吉。



エレメントビリー (Hp350 Abs70)
銃は効きにくいので接近戦が基本。近づいてくるのを待ち、敵の攻撃をガードしたらすぐに反撃だ。



シーサーペント (Hp390 Abs78)
ライドポッド以外ではダメージをあたえにくい。足元からの不意討ちに注意して背後から攻撃しよう。



キングミミック (Hp800 Abs160)
攻撃力が高く、ほとんど弱点がないのがやっかい。安全に戦うならライドポッドで攻撃しよう。



フィントル (Hp220 Abs40)
だいぶ硬い亀。モニカではダメージをあたえにくいので、ユリスの右手武器で攻撃しよう。



ギョーン (Hp240 Abs48)
リーチの長い槍攻撃を持っているが、離れていると動きが遅くなる液を出してくるので接近戦で勝負したい。



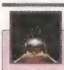
スタチュー (Hp350 Abs50)
硬いのでユリスの右手武器で戦おう。槍で周囲をなぎ払うが攻撃モーションが遅いのでガードしやすい。



エレメントプヨン (Hp295 Abs58)
遠距離からはブレス攻撃をしてくる。接近戦では2連続でなぐりかかってくる。ガードしながら接近し戦おう。



キャプテン (Hp310 Abs62)
コルセアの強化版。剣を使った攻撃パターンは同じなので、こちらも接近戦でかたをつけよう。



ミミック (Hp800 Abs130)
接近戦ではかなりの力を発揮するが、遠距離攻撃ができないのが弱点。レーザー系の銃で狙い撃ちに。



サンドモーラー (Hp250 Abs50)
接近してくるまではその場でガードし、敵の攻撃をガードしてから反撃に転じよう。



ホーンヘッド (Hp345 Abs68)
たまに左手に装備した盾で攻撃をガードしてくる。が、それほど強い敵ではない。ユリスの右手武器で攻撃だ。



ヴァンガード改 (Hp500 Abs72)
ヴァンガードの改良タイプだが攻撃パターンは同じ。背後に回りこみ、ライドポッドで攻撃しよう。



ダーティークロス (Hp320 Abs64)
体を高速回転させながら体当たりをしかけてくる。回転中はガードし続け、止まったら反撃に転じよう。



マスタージャケット (Hp395 Abs78)
ホーンヘッドよりも多少能力が上がった程度。ユリスの右手武器で接近戦を挑むべし。

潮騒の洞窟 BOSS

シーグラの子供

シグー



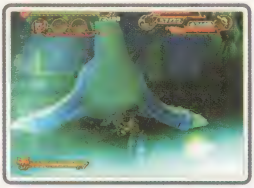
古代壁画の洞窟についたユリスたちに、おとなしいはずのシグーが襲いかかってきた。よく見るとシグーの頭には見慣れないヘルメットが。そのヘルメットのせいでシグーは何者かにあやつられているようだ。電気ミミズ入りの魚を食べさせればシグーをもとに戻すことができるが……その前にあやまってシグーを倒してしまうとゲームオーバーになってしまう。

Hp	1000	Abs	—	お金	—
攻撃力	63	防御	0	硬さ	1
攻撃方法	ブレス、首振り				

攻撃パターン

シグーの攻撃方法は口から吐き出すブレスと、長い首を振り回しての直接攻撃。ブレスはシグーを中心にした前方の広い範囲に吐き出されるが、シグーの正面にピッタリくっついていれば当たらない。首をちょっとうしろに引いたらブレスを出す兆し。すかさず接近しよう。しかし、首を傾けるしぐさは見逃しやすいので、常にロックオンしてシグーの様子に注意をはらっておこう。

ブレスのモーションと違い、首を回しながらうしろに傾けるのは首を振り回す合図。このときにシグーに接近しているとなぎ倒されてしまうので、この場合はシグーから距離をおくこと。



⬅ブレスの攻撃範囲は意外と広いので、バックして避けるよりも接近したほうが安全。



⬅ブレスと首振りのモーションの差はかなり微妙。よく観察して違いを理解しよう。

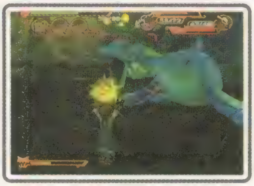
シグー攻略法

この戦闘で注意すべきなのは攻撃をしすぎてシグーのHpをゼロにしてしまうこと。目的はあくまでシグーを正気に戻すことなのだ。まずはシグーと戦う前に、武器をビルドアップしていないものに変更しておこう。こうすればうっかり大ダメージをあたえて倒してしまうという危険性は減る。

戦闘がはじまると足元に黄色く光る電気ミミズを食べさせた魚が落ちているのがわかるが、まずはこれを無視してシグーに攻撃をしよう。Hpが半分程度になると口を開けて威嚇をしてくるので、そのときに転がっている魚を持ち上げ、シグーの口めがけて投げこんでやればいい。



⬅自分のHpだけでなく、シグーのHpにも注意をはらわなくてはいけない。



⬅威嚇中のシグーはその場に止まっている。ロックオンをして魚を投げ入れよう。

潮騒の洞窟 BOSS

悲劇のロッカー

Dr.ジャミング

シーグラの村を襲っていたのはギルトーニの片腕、Dr.ジャミング。かなり卑怯な性格の持ち主で、シーグラをあやつってユリスたちの抹殺を狙ってくる。ジャミング自身は空中に浮かび、銃や魔法でも届かない場所から戦いの様子を観戦しているだけ。Dr.ジャミングにダメージをあたえるには、あやつられているシーグラを利用して反撃しなければならない。



Hp	280	Abs	—	お金	—
攻撃力	4	防御	0	硬さ	0
攻撃方法	空中移動(攻撃はしてこない)				

攻撃パターン

周囲をシーグラに囲まれた狭いエリア内で戦闘が発生し、戦闘終了までこの輪から出られない。Dr.ジャミングはシーグラの上空をゆっくり移動するだけで、自分からは攻撃しようとはしない。攻撃をしかけてくるのは周囲を囲んでいるシーグラたちなのだ。

シーグラたちは長い首をまっすぐ振り下ろしたり、振り回してくる。まっすぐ振り下ろしたあとはしばらく首をさげたままにしているので、そこを攻撃することができる。またエリア中央まではシーグラの首は届かないので、安全地帯として利用するとよいだろう。



⬅銃も魔法もジャミングには届かない。攻撃するにはもっと別の方法を使わなければ。



⬅地面にさげた首に触ってもダメージは受けないが、こちらの移動のジャマになる。

Dr.ジャミング攻略法

上空のDr.ジャミングにダメージをあたえるには、シーグラの長い首を利用するしかない。地面に下ろした首を攻撃すると勢いよく振り上げるのだが、このときに首とジャミングがぶつかるとダメージをあたえられるのだ。これを3～4回くり返せばジャミングを倒すことができる。

ジャミングは空中をゆっくりと時計回りに移動しているので、相手の動きを先読みして行動しよう。ジャミングが1体のシーグラの上空にさしかかる直前に、その隣のシーグラを攻撃するくらいがちょうどいい。ただしHpが低下するとジャミングの移動スピードが速くなり、向きもかわる。



⬅ジャミングにシーグラの首がヒット。長い首を利用すれば、空中にいようが関係ない。

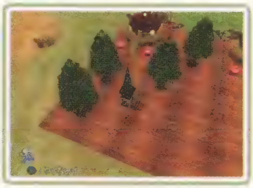


⬅あらかじめさがった首の前で待機し、視点変更でジャミングの位置を確認しよう。

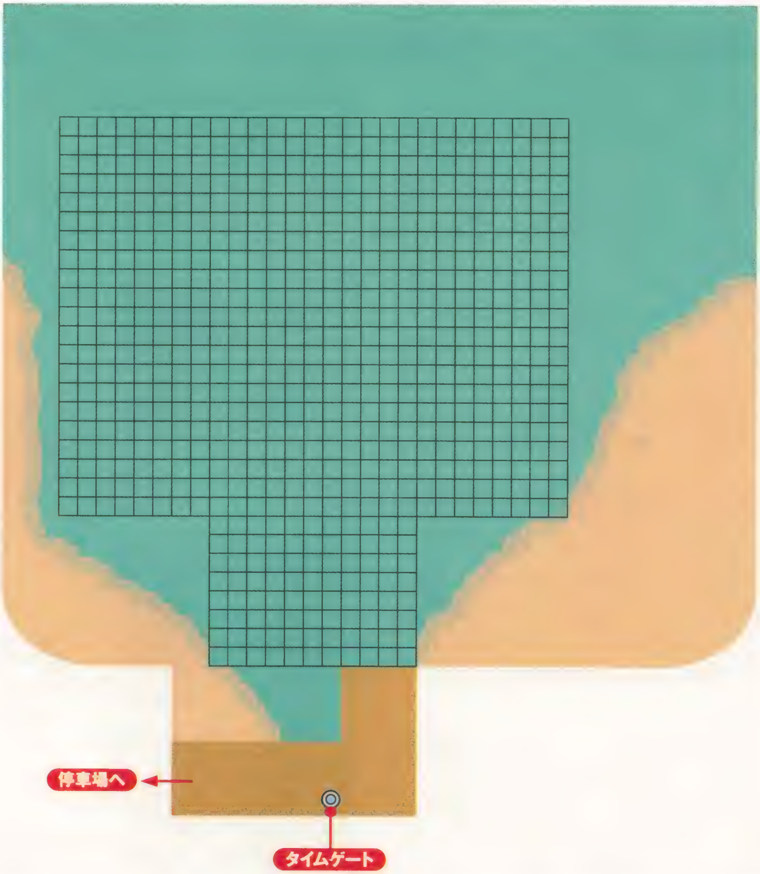
第4章
ジオラマモード
ベニーティオ

◆ ベニーティオの特徴 ◆

ほぼ全体が海なのでそのままではパーツを配置できない。まずはブロックや桟橋で土台を作り、その上に家や木を配置していくことになる。ただし海にしか配置できないパーツもあるため、桟橋は必要な部分だけに配置するようにしよう。



⬅どんなに重いパーツでも乗せられる便利な桟橋。木や井戸までもが配置可能だ。



第4章で見つかるジオラマパーツ

通常の家やブロックパーツに混じって、この章でのみ配置可能な桟橋とボートパーツが登場する。桟橋とボートが配置できる場所はほかのパーツとは異なり、海上に配置が可能。配置場所以外はほかのパーツと使い方は同じだが、かなり広い面積を必要とするので、マップ上にできるだけキッチリ並べることが重要だ。中途半端にすきまを残すとあいた場所を有効利用できなくなってしまう。特に桟橋はほかのパーツを置く土台になるので、計画的に配置しなければならない。

■ 家のパーツ

パーツ名と配置スペース	CP	ポリン
鉄の家	5	200

■ 家の付属パーツ

パーツ名と配置スペース	CP	ポリン
鉄の台	1	100
鉄の小屋	4	100

■ 木、建物パーツ

パーツ名と配置スペース	CP	ポリン
桟橋	0	15
ボート	5	100
橋ブロック	0	10
ブロック3	0	20

■ その他のパーツ

パーツ名と配置スペース	CP	ポリン
ルナストーンの灯り	2	40

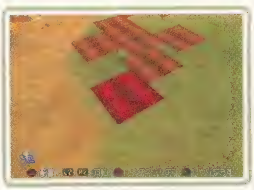
桟橋パーツについて

桟橋パーツは海の上に配置することで、ほかのパーツの土台として利用できる。家はもちろんのこと、地面の上でないと配置できないと思われがちな木や井戸、さらに教会や風車といった重いパーツまで配置できる優れものだ。

このように、ベニーティオを復興させるために必要不可欠な桟橋パーツだが、配置の際にはそのサイズを考慮しなければならない。長さだけでも家の2倍、面積にすると4倍もある大きさなので、キッチリ考えて並べていかないとマップの端々に中途半端なすきまが生じてしまい、無用なスペースができてしまうのだ。ムダなスペースを作らないためにも、きっちり計算をしてマップの端から順に並べていくようにしよう。



⬅できるだけすきまを作らないように桟橋を敷き詰めると、ここまで海を覆い隠せる。



⬅適当に並べてしまうとマップの端にすきまができ、桟橋を置くスペースがとれなくなる。

ボートについて

桟橋同様、ボートも海にしか配置できないジオラマパーツだ。ただし桟橋と違いボートの上にはほかのパーツは置けず、家のように移住用に使えるわけでもない、単なる装飾品。とはいえベニーティオ復興の条件を満たすのために必要なパーツのひとつなので、最低でも1隻は作っておこう。



⬅条件を満たすだけなら1隻でことたりるが、1軒に1隻のボートを置いてあげたい。

ベニーティオ復興の条件

ルナ研復活に必要な条件は9項目。シグーを正気に戻すのに必要な電気ミミズをもらうには条件2、シーグラたちと話すための道具シェルトーキーを借りるには条件3を満たす必要がある。また条件7～9はDr.ジャミングを倒してからでないと、達成させられない。

■ チェックポイント

1 ルナ研のベースフロアができる
- □ 桟橋パーツを8ブロック以上
- □ だれかが住んでいる
- □ カルチャーポイント30以上

2 第1ラボができる
- □ ラボのベースフロアが存在している
- □ 鉄の家(赤)が配置されている
- □ 鉄の家(赤)にクレアが住んでいる

3 第2ラボができる
- □ ラボのベースフロアが存在している
- □ 鉄の家(青)が配置されている
- □ 鉄の家(青)にドニーが住んでいる
- □ 鉄の家(青)の近くにボートを配置

4 第3ラボができる
- □ ラボのベースフロアが存在している
- □ 鉄の家(紫)が配置されている
- □ 鉄の家(紫)の近くにボートを配置

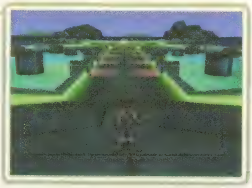
5 第4ラボができる
- □ ラボのベースフロアが存在している
- □ 鉄の家(緑)が配置されている
- □ 鉄の家(緑)の近くにボートを配置

6 ルナ研(センターラボ)復活
- □ 未来に4つのラボがすべて存在
- □ シーグラの村を救う
- □ カルチャーポイント50以上

7 クリスタルライトができる
- □ 未来にルナ研が復活している
- □ ルナストーンの灯りが8以上存在
- □ カルチャーポイント60以上

8 アンテナができる
- □ 未来にルナ研が復活している
- □ 風車を配置

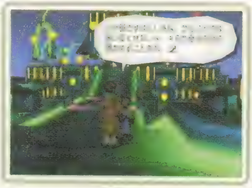
9 ルナ研のエンブレム出現
- □ 未来にルナ研が復活している
- □ カルチャーポイント80以上



←まずは条件1を満たしてルナ研の土台を復活させよう。すべてはここからはじまる。



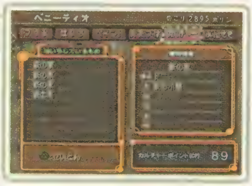
←条件3、4を達成すると復活する各ラボも、センターラボ復活には必要不可欠なものだ。



←シーグラの村に現われたDr.ジャミングを倒すと、いよいよセンターラボが復活する。



←条件7を満たすにはフロア11のジオストーンから作成できるルナストーンの灯りが必要。



←CPもルナ研復活には必要な要素。付属パーツを駆使して80以上になるようにしよう。

ベニーティオ復興のポイント

POINT 1 建物を配置できるように土台作りからはじめる

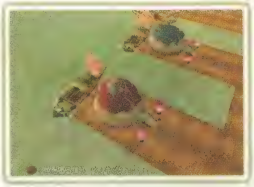
海の上には家を配置できないので、まず最初にやるべきなのは桟橋を使っての土台作り。桟橋をひとつ作成するためには、ゴロゴロ丸太が4個必要であり、条件を満たすためには桟橋を8個以上配置しなければならない。ジオラマモードに入る前にコンダの店で買い物をして、32個はまえもって確保しておこう。



⬅材料費はかかるが、余裕を持って家を配置したいなら桟橋を10〜12個は配置したい。

POINT 2 屋根に色をつけよう

条件2〜4を達成するためには、配置した家の屋根を赤、青、緑、紫に塗りかえなくてはならない。屋根ひとつに対しペンキが10個必要になるので、足りない分はてんびん谷に移住させたパトリから購入しよう。さらにドニーは青の家、クレアは赤の家に移住させることも忘れずに。



⬅鉄の家に付属パーツの鉄の小屋をつけていても、色を塗るのは鉄の家だけでよい。

POINT 3 暗いのが恐いクレアを移住させる

珍しい植物の写真を見せると仲間になってくるクレア。彼女は暗い場所が苦手。移住させるときも暗い家は嫌いだそうで、家の周囲に明かりを配置しないと住んではくれない。とりあえずつぼのたいまつを配置し、ルナストーンの灯りが作れるようになったら取りかえると条件7も満たせる。



⬅灯りは何個配置してもよいが、家から1ブロック以内の場所に配置すること。

POINT 4 センターラボを復活させる

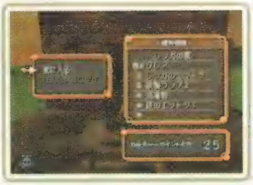
センターラボを復活させるには条件1〜5を満たしたうえに、Dr.ジャミングを倒さなければならない。そのため復活させられるのは最後の最後。そして条件7〜9はセンターラボ復活後でないと満たせない。ほかの章のようにボス戦直前までにほとんど条件を満たすことはできないのだ。



⬅センターラボが復活したルナ研は、研究所というより遊園地のアトラクションのようだ。

POINT 5 付属パーツでCPアップ

ルナ研完全復活にはCP80以上が必須だが、家や木を配置しても無駄にポリンを食うばかり。そこで付属パーツを活用してCPアップをはかろう。すべての家を鉄の台の上に乗せ、階段と小屋とエントツをつける。さらにポストやベンチを配置すれば、CPを80以上にすることが可能だ。



⬅家1軒あたりのCPが20以上になるようにすれば、CP80以上を余裕で達成できる。

ルナティック・ウィズダム研究所の復活

ルナティック・ウィズダム研究所、通称ルナ研は、中央のセンターラボとそれをとりかこむ4つのラボで構成された知の集積所。天才科学者たちが日夜、多分人々の役に立つものを研究している。各ラボはタイムゲートから反時計回りにそれぞれ第1、第3、第2、第4ラボと呼ばれ、第1ラボではオズモンド、第3ラボではDr.チャップが研究を行なっている。さらにセンターラボではグリフォンのいる1万年前の世界へ移動するための列車型タイムマシン、イクシオンの開発が進行中だ。

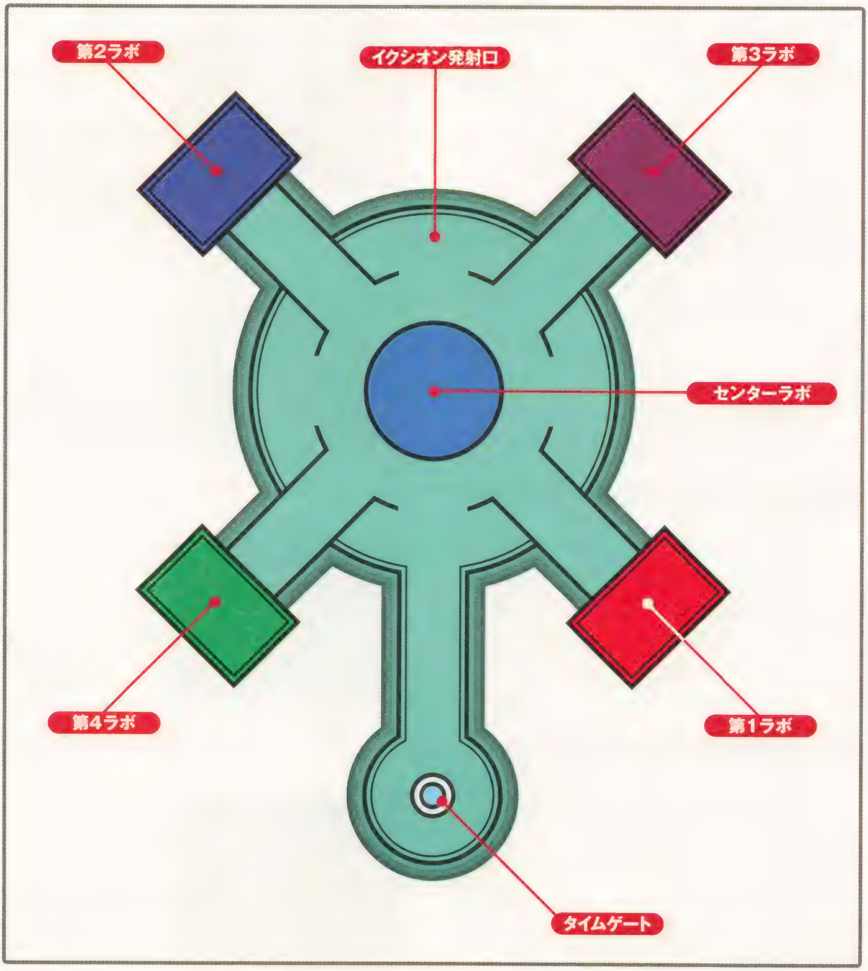
100%達成ごほうびアイテム

ライドポッド用／ペズキャノン





⬅ライドポッド専用レーザー砲のペズキャノンは、ボス戦でもかなり使える強力な武器だ。



ベニーティオ、ルナ研アイテム販売リスト

ほかの章と違い、第3章の未来には店舗がない。現代でもふたつと少なく思える。しかし、スクープコンプリートを目指すなら、ネタをくれるドニーの店は無視できない存在だ。ギフトカプセルも現代ではクレアの店でしか買えないため、何度も足を運ぶこととなるだろう。

クレア、売りま〜す!(ベニーティオ)

アイテム名	販売価格
ギフトカプセル	400

ドニーの友情ショップ(ベニーティオ)

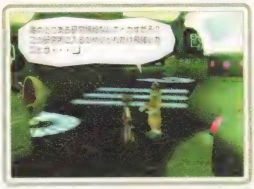
アイテム名	販売価格
デニムのオーバー	500
ハンチング	200
ふんわりパン	30
毒消しドリンク	40
リペアの粉	110
ガンリペア	180
宝箱のカギ	500

スクープ内容を聞く

章が進んだときにドニーに話しかけると新たなスクープ情報が聞ける。さらに写真家レベルが1上がるごとに話しかければ、レベルに応じてごほうびアイテムももらえるのだ。

ルナ研に店はなし

ルナ研は純粋な研究機関であり、そこに集まる人々は研究の成果で金もうけをしようと考えているわけではない。そのためかルナ研に店は1軒も存在しておらず、アイテムを買うことはできない。冒険の準備をするならこれまでに復活させた町やほかの未来の町へ行こう。



⬅ルナ研の人にとっては研究こそが最大の喜び。商売をするようなヒマも物欲もない。

入手しておきたいアイテム

◆ ギフトカプセル

クレアの店にあるギフトカプセルはウッディテイラーで売っているものと同じ。むこうはタイムゲートを通らないと行けないが、クレアの店は現代で営業している。移動面を考えるとクレアの店のほうが少しは便利かもしれない。お金に余裕があるなら1〜2個は持っておこう。



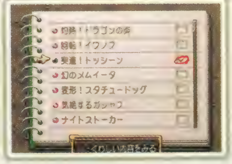
⬅値段もウッディテイラーと同じ400ギルダなので、移動しやすいほうで買えばいい。

◆ スクープ情報

スクープの情報は町の人々との会話からでも得られるが、まとまった情報が聞きたいならドニーの店を利用しよう。章が進むたびに、新しいネタをまとめて教えてくれるぞ。もっとも、スクープネタは聞いておかなくても撮影をすればスクープをゲットしたこととなるのだが……。なお、写真家レベルは発明ネタや黄色い電球マークのつく写真を撮ると2ポイント、赤い電球マークのつくスクープを撮ると5ポイントがプラスされ、100ポイントごとにレベルが1アップする。



⬅ボス戦はスクープ写真の宝庫だ。細かい動きの写真を要求されることもあるぞ。



⬅入手した情報はスクープメモに記入されるので、いつでもスクープ内容を確認できる。

第5章

決戦！　過去と未来と

反乱軍の切り札、要塞パズノスを復活させまいと企むグリフォン。
それを阻止するべく、ユリスたちは燃え盛る火の山へと向かう。

ストーリー攻略

火の粉の降る町

■ デスアークを追ってガンドール火山へ

ガンドラダ大工房の起源点、ヘイム・ラダは、パズノス復活を阻もうとするギルトーニの策略により、恒常的に火の粉が降りそそぐ火の荒野と化していた。まずは火の粉を止めるべく、戦艦デスアークを追って火の山へ進むことに。

ファイアースコール発生機を破壊せよ

■ 火の粉を降らせていた機械を発見

火山山頂で見つけた機械は、巨大すぎて素手では壊せない。破壊方法を探すため、未来のガンドラダ大工房へ。

■ ガンドラダ大工房の工場長

復活しはじめたガンドラダ大工房の工場長、グイスコンに事情を話すと、強力な時限爆弾をもらえる。

■ デスアークとの戦い

機械を破壊するとデスアークが出現。ライドポッドで撃退したものの、モニカが連れ去られてしまう。


ファイアースコールは、火山から生み出す炎のエネルギーを高熱の雨に変えて人工物を燃やしてしまう恐ろしい装置だ。

モニカ救出！ いざ火口内へ

■ 墜落したデスアークを追う

連れ去られたモニカを助けるため、ユリスは単身、墜落したデスアークを追って火口内へ向かう。

■ 溶岩を渡り、モニカのもとへ

やっとたどりついたガンドール火山の火口だが、溶岩の川が流れており、モニカのもとへ進めない。反乱軍の長ドナ・ホーンからファイアーホーンをもらい、それを使うと溶岩の川が割れ渡れるようになる。

決戦！ ギルトーニ

■ 闇の刺客との最終決戦

ガンドール火山の火口でユリスを待ち受けていたギルトーニ。一度倒しても、グリフォンの力でモンスター・ギルトーニへと変貌してしまう。そしてユリスたちにふたたび戦いを挑んでくる。

■ 復活！ パズノス

ギルトーニを倒し、未来のガンドラダ大工房ではパズノスが完全復活。グリフォン部隊の撃退に成功する。さらにルナ研ではイクシオンも完成し、いよいよグリフォンのいる1万年前へ向かうことに。

第6章へ

ファイアースコール発生機を止めるには?

ガンドール火山の山頂に建造されたファイアースコール発生機の影響で、ヘイム・ラダの町には火の粉が降り注ぎワラや木の家が建てられなくなっている。元凶である発生機を破壊すれば火の粉は止められるとはいえ、巨大すぎて人の手では破壊することは不可能。そこでまずは、ジオラマモードを進めてガンドラダ大工房を復活させよう。大工房の2Fには工場長グイスコンがおり、彼に話しかけると強力な爆弾がもらえる。その爆弾をファイアースコール発生機にセットすれば破壊できるのだ。ただし機械を破壊するとデスアークが出現し、続いて戦闘が発生する。



⬅グイスコンは大工房2F、G-PARTSの近くにいる。工房内は広いので見逃さないように。



⬅発生機の前にあるスロープをのぼり、写真の場所で爆弾を使うと破壊できる。

モニカはいつ仲間に戻ってくる?

ギルトーニに連れ去られたモニカと再会できるのは火山の最深部。そこにたどりつくまでのフロア12〜16はユリスとライドポッドだけで戦わなければならない。モニカばかり育てていると思わぬ苦戦を強いられるので、火山山頂に到着する前にユリスの武器も強化しておこう。



⬅ここでは次のフロアに進むことが最優先。お題クリアはモニカが戻ってきてからで充分。

激しい溶岩の流れはどうやって渡る?

火山火口には墜落したデスアークとモニカがいる。しかし、その手前に流れる溶岩の川がユリスを阻み先へ進めない。そこで、溶岩の川をなんとかするために、ファイアーホーンというアイテムが必要になる。ファイアーホーンを手に入れるには、まず、ヘイム・ラダへ戻りジオラマの完成度をあげなくてはならない。ガンドラダ大工房を完全復活させ、オペレーションルームを復活させる必要があるのだ。条件を満たしたらふたたび未来へ行き、3Fにあるオペレーションルームで、反乱軍の長、ドナ・ホーンと話をすればいい。



⬅ファイアーホーンの力で真っ赤に燃える溶岩がふたつに割れて道ができる。



ファイアーホーン

⬅ドナ・ホーンからもらえる不思議な楽器。その音色には溶岩を自在にコントロールする力が秘められているようだ。

反乱軍の切り札、パズノス復活の決め手とは?

パズノスはグリフォン軍に対抗するために反乱軍が建造した巨大要塞。これを起動させるためにはガンドラダ大工房の復活を阻止しようとするギルトーニの存在がジャマになる。このギルトーニとの戦いに勝利すれば、パズノスを復活させられるのだ。

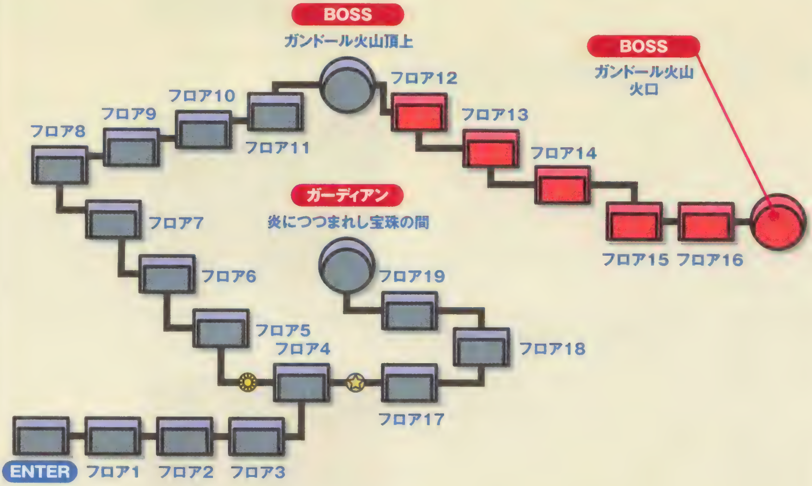


⬅ガンドラダ大工房に出現したパズノス。空飛ぶ城のような姿に火器を多数装備する。

第5章

ダンジョン

ガンドール火山



重要オブジェクト

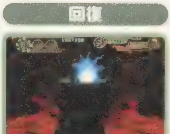
宝箱



岩



回復



● ゲートキー

マグマロック／ロープ



● 扉のカギ

石のTのカギ／ホワイトウインド



ガンドール火山の特徴

フロア1～11は普通の洞窟、フロア12～16は燃え盛る溶岩があふれる洞窟で構成されているのが特徴。フロア内の構成は小さな部屋と通路の組み合わせという七色蝶の森と似たものだが、フロア自体がかなり広めになっている。また、前半後半ともかなり薄暗く、敵の姿を見落としがちなのが問題。さらに後半では壁の色が保護色となるモンスターも登場するので注意しよう。



⬅山頂を境にゲートキーやルームキーとなるものがかわってくる。

フロア1　グリフォン軍との戦い

□ せん滅リミットタイム　07:10
□ スフィーダ制覇
□ 回復せずにクリアせよ

ジオストーン　有
- クレーン
- 大工房2Fができる
- ファイアースコール発生機を破壊

出現モンスター
- スナイパーウルフ×6
- ステックジョー×6
- グリフォン軍兵士×10

スフィーダ賞品
- 1回目 グレードアップの粉×1
- 2回目 炎の魔石×3
- 3回目 毒消しドリンク×2

フロア2　ガンドールの風　赤の封印

□ せん滅リミットタイム　07:00
□ スフィーダ制覇
□『ユリスの銃』で敵をせん滅せよ

ジオストーン　有
- アーム
- 家が3件以上建っている
- 大工房3Fができる

出現モンスター
- W・ガンドロン×6
- グリフォン軍兵士×6
- T・ガンドロン×6
- スチームトーレ×2

スフィーダ賞品
- 1回目 宝箱のカギ×5
- 2回目 ギフトカプセル×3
- 3回目 ペンキ(あか)×10

フロア3　山のチビ竜たち

□ せん滅リミットタイム　07:30
□ スフィーダ制覇
□『アイテムのみ』で敵をせん滅せよ

ジオストーン　有
- 3ブロック以上の高さに家がある
- エレベーターができる

出現モンスター
- C・ガンドロン×4
- H・ガンドロン×4
- ステックジョー×4
- W・ガンドロン×4
- T・ガンドロン×4

スフィーダ賞品
- 1回目 グレードアップの粉×1
- 2回目 ボムナッツ×3
- 3回目 とろりんチーズ×2

フロア4 スチームギョーン

青の封印

- □ せん滅リミットタイム 07:15
- □ スフィーダ制覇
- □『モニカの魔法』で敵をせん滅せよ

● ジオストーン 有
- 未来に大工房2Fができている
- ガンドラダ大工房復活
- 未来にエレベーターができている

● 出現モンスター
- スナイパーウルフ×6
- グリフォン軍兵士×2
- 暴れトッシーン×6
- スチームギョーン×6
- ミミック×2

● スフィーダ賞品
- 1回目 復活の粉×1
- 2回目 ときめきチェリー×3
- 3回目 毒リンゴ×1

フロア5 出現！ 山の暴れん坊

- □ せん滅リミットタイム 07:12
- □ スフィーダ制覇
- □『アイテムのみ』で敵をせん滅せよ

● ジオストーン 有
- 発電機
- エントツ付きの家に人が住んでいる
- 未来に大工房3Fができている

● 出現モンスター
- スナイパーウルフ×6
- グリフォン軍兵士×6
- バーガー×1
- スチームトーレ×2

● スフィーダ賞品
- 1回目 盗むコイン×1
- 2回目 聖なる魔石×3
- 3回目 火のエレメント×10

フロア6 赤いイワノフ

- □ せん滅リミットタイム 07:02
- □ スフィーダ制覇
- □『モニカの剣』で敵をせん滅せよ

● ジオストーン 有
- 階段ブロック
- 作業クレーンができる
- カルチャーポイント100以上

● 出現モンスター
- ステックジョー×4
- 暴れトッシーン×6
- スチームギョーン×4
- マグマノフ×1
- ミミック×4

● スフィーダ賞品
- 1回目 ルビー×1
- 2回目 冷気の魔石×2
- 3回目 ペンキ（ピンク）×15

フロア7 危険地帯

- □ せん滅リミットタイム 07:40
- □ スフィーダ制覇
- □『ライドポッドのみ』で敵をせん滅せよ

● ジオストーン 有
- 作業アームができる

● 出現モンスター
- W・ガンドロン×4
- グリフォン軍兵士×6
- T・ガンドロン×4
- バーガー×1
- ボンバーヘッド×2

● スフィーダ賞品
- 1回目 マイティーヒール×2
- 2回目 ごくじょうチキン×2
- 3回目 メドゥーサの涙×3

フロア8　火の山の秘密

□ せん滅リミットタイム　07:00
□ スフィーダ制覇
□『ユリスの右手武器』で敵をせん滅せよ

● ジオストーン　有
● 鉄のエントツ2
● クレーン付きの家に人が住んでいる
● アーム付きの家に人が住んでいる
● オペレーションルームができる

● 出現モンスター
● マグマノフ×6
● ミミック×4
● スチームトーレ×2
● F・ガンドロン×1

● スフィーダ賞品
● 1回目 アメジスト×1
● 2回目 メドゥーサの涙×3
● 3回目 とろりんチーズ×2

フロア9　デストラップ

□ せん滅リミットタイム　08:15
□ スフィーダ制覇
□『アイテムのみ』で敵をせん滅せよ

● ジオストーン　有
● 発電機が配置されている
● つぼが10以上配置されている

● 出現モンスター
● ステックジョー×4
● グリフォン軍兵士×6
● 暴れトッシーン×6
● スチームギョーン×6

● スフィーダ賞品
● 1回目 トパーズ×1
● 2回目 ときめきチェリー×3
● 3回目 毒リンゴ×1

フロア10　決死の八合目

□ せん滅リミットタイム　07:10
□ スフィーダ制覇
□『モンスターへんげ』で敵をせん滅せよ

● ジオストーン　有
● クレーンとアームが存在する
● 部品屋ができる

● 出現モンスター
● C・ガンドロン×6
● スナイパーウルフ×2
● バーガー×2
● ボンバーヘッド×6
● F・ガンドロン×1

● スフィーダ賞品
● 1回目 グレードアップの粉×2
● 2回目 聖水×5
● 3回目 とろりんチーズ×1

フロア11　うっとうしいやつら

□ せん滅リミットタイム　07:01
□ スフィーダ制覇
□『ユリスの銃』で敵をせん滅せよ

● ジオストーン　有
● 固まる泥の山
● ボルネオが住んでいる
● 風車が配置されている

● 出現モンスター
● グリフォン軍兵士×6
● ミミック×4
● スチームトーレ×4
● キングミミック×1

● スフィーダ賞品
● 1回目 鉄壁のコイン×1
● 2回目 ネバネバピーチ×6
● 3回目 とんがりマロン×3

フロア12 炎の道をゆく

- □ せん滅リミットタイム 07:40
- □ スフィーダ制覇
- □『ライドポッドのみ』で敵をせん滅せよ

ジオストーン 有

- ガンドラダ大工房が復活
- アイテムショップができる
- オペレーションルームが存在する

出現モンスター

- 溶岩コウモリ×6
- キマイラ×2
- レイヴゴーレム×6
- アレクサンダー×2

スフィーダ賞品

- 1回目 復活の粉×2
- 2回目 炎の魔石×3
- 3回目 ガラスのもと×10

フロア13 爆炎のアンデッド

- □ せん滅リミットタイム 06:52
- □ スフィーダ制覇
- □『アイテムのみ』で敵をせん滅せよ

ジオストーン 有

- スターブルが住んでいる
- 武器屋ができる

出現モンスター

- ミミック×2
- 溶岩ランナー×6
- ソニックボマーハイ×4
- ガシャス×2
- キングミミック×1

スフィーダ賞品

- 1回目 グレードアップの粉×2
- 2回目 稲妻の魔石×3
- 3回目 ガッシリ石×10

フロア14 ファイヤードラゴン

白の封印

- □ せん滅リミットタイム 07:06
- □ スフィーダ制覇
- □ 回復せずにクリアせよ

ジオストーン 有

- 風車の近くにトムが住んでいる

出現モンスター

- 溶岩コウモリ×4
- ボンバーヘッド×4
- キマイラ×4
- F·ガンドロン×4
- レッドドラゴン×5

スフィーダ賞品

- 1回目 鉄壁のコイン×1
- 2回目 風の魔石×3
- 3回目 ごつごつ岩×10

フロア15 宝箱危険ゾーン

- □ せん滅リミットタイム 08:00
- □ スフィーダ制覇
- □『ユリスの右手武器』で敵をせん滅せよ

ジオストーン 有

- ジラードが住んでいる

出現モンスター

- 溶岩コウモリ×4
- ミミック×8
- アレクサンダー×4
- ガシャス×4
- キングミミック×4

スフィーダ賞品

- 1回目 サファイア×1
- 2回目 ボムナッツ×3
- 3回目 とろりんチーズ×2

フロア16　炎の川に続く道

□ せん滅リミットタイム　07:10 □ スフィーダ制覇 □『アイテムのみ』で敵をせん滅せよ	● ジオストーン　有 ● ギルトーニを倒す

● 出現モンスター
- 溶岩コウモリ×6
- ソニックボマーハイ×6
- ガシャス×6
- レッドドラゴン×6

● スフィーダ賞品
- 1回目 トルコ石×1
- 2回目 ときめきチェリー×3
- 3回目 毒リンゴ×1

特殊イベント発生フロア

◆ ガンドール火山頂上　さらわれたモニカ

空中から激しい砲撃をしかける飛行戦艦デスアークだが、ユリスがあやつるライドポッドの活躍で墜落寸前。そのスキにモニカはデスアークに飛び移り、仇敵ギルトーニにふたたび戦いを挑む。魔法でけん制しつつ一気にギルトーニの懐に飛びこむモニカ。ところがあと一歩のところで突然デスアークに振動が走り、その一瞬のスキにギルトーニが反撃。当て身を受けたモニカは気を失ってしまう。そのあいだもデスアークは安定を失い、ついにはギルトーニとモニカを乗せたままガンドール火山の火口に墜落。目の前でモニカを奪われたユリスは、彼女を助けるべく、ひとり火山の火口へと向かう……。



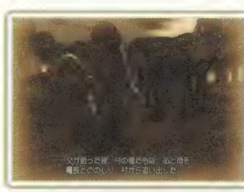
⬅ギルトーニの反撃にあい、戦う力を失ったモニカはギルトーニに捕われてしまう。



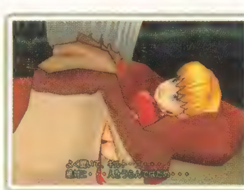
⬅山頂から続く火口への道。ここからはユリスひとりで戦っていくこととなる……。

◆ ガンドール火山火口　悪いのは誰？

ユリスに追いつめられたギルトーニは、自分の出生の秘密を語りはじめる。彼は「青き血の民」と呼ばれる魔族の父親と人間の母親のあいだに生まれた忌まわしい子供だったようだ。父親が健在なときは、両親と幸せに暮らしていたギルトーニだったが、父親の他界を期に、それまで父親の力を恐れ、嫌悪を隠して生活していた周囲の人々から迫害を受けるようになってしまった。そんなギルトーニを母親だけが愛し、ときには盗みを働いてまでして彼を育ててくれたのである。その母親が病に倒れたとき、ギルトーニには人間に対する憎しみしか残っていなかった。自分と母親を迫害した人間を憎む気持ちが、彼をグリフォンのもとへと走らせたのである。



⬅故郷を追われるギルトーニと母親。人々の迫害がギルトーニに憎しみをうえつけた。



⬅守るべきものを探しなさいと母親はいい残したが、ギルトーニには届かなかった。

ガンドール火山出現モンスター

火山というだけに炎属性の敵が多く、暴れトッシーンやレイヴゴーレムのように攻撃力の高い敵も多い。あらかじめ武器の攻撃力と冷気属性を強化しておくといいだろう。さらにフロア12～16はユリスだけで戦うことになる。ライドポッドの防御力やキャパシティもあげておくようにしよう。



⬅ガシャスの振り回す大剣には注意。うっかり攻撃をあびると大ダメージを受けてしまう。



溶岩コウモリ (Hp400 Abs55)
接近しての攻撃は命中しにくいので、離れた場所から銃や魔法で攻撃しよう。ただしグレネード系の銃には耐性がある。



H・ガンドロン (Hp350 Abs70)
能力的にはほかのガンドロンと同じだが、これは退魔属性。回転しながらの体当たりをガードしてから反撃だ。



ステックジョー (Hp370 Abs74)
上空から急降下してムチを振り回してくる。振り回しているあいだはガードし、動きが止まったら攻撃しよう。



グリフォン軍兵士 (Hp420 Abs84)
こちらを発見すると駆け寄ってきて、両手のカマで攻撃してくる。銃や魔法は効きにくいので接近戦で戦うこと。



暴れトッシーン (Hp650 Abs84)
突進中はガードで耐え、突進が終わって動きが止まったところを攻撃しよう。モニカの剣が効果的だ。



スチームギョーン (Hp420 Abs84)
リーチの長い槍を正面に突き出してくるので、横やうしろから接近しよう。銃や魔法はあまり効かない。



ボンバーヘッド (Hp444 Abs110)
遠距離攻撃はしかけてこない。銃はあまり効かないので、ガードしながら近づき、接近戦をしかけよう。



スチームトーレ (Hp500 Abs100)
次々と生み出すスチームコトーレは離れたところから銃で撃退するといい。本体にはグレネード系の銃が効果的。



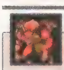
溶岩ランナー (Hp495 Abs98)
正面から攻撃しても武器のWHpが減るだけ。ユリスの右手系武器で背後から攻撃をしかけよう。



ソニックボマーハイ (Hp540 Abs108)
ソニックボマーの強化版で両手から出す衝撃波が強烈。ライドポッド以外ではたいしてダメージがあたえられない。



アレクサンダー (Hp530 Abs106)
攻撃モーションが大きいのでガードするのはたやすい。モニカよりユリスを使って接近戦で戦おう。



レッドドラゴン (Hp900 Abs118)
離れた場所からは炎のブレス、接近戦では強力なパンチをくりだしてくる。ライドポッドで戦ったほうが安全。



C・ガンドロン (Hp350 Abs70)
火山にしては珍しい冷気属性のモンスター。回転しながら体当たりしてくるのをガードし、回転が止まったら反撃だ。



スナイパーウルフ (Hp340 Abs68)
遠距離からの狙撃を得意とするが、ガードさえしていれば大丈夫。リロードをしているスキに近づき攻撃だ。



W・ガンドロン (Hp350 Abs70)
風属性ではあるが能力的にはほかのガンドロンと同じ。回転しながらの体当たりをガードし、反撃に転じよう。



T・ガンドロン (Hp350 Abs70)
雷属性のガンドロン。能力的にはほかと同じだ。回転しながらの体当たりをガードし、反撃に転じよう。



バーガー (Hp450 Abs90)
鼻から出すブレスは背後に回るか密着すればあたらない。密着したまま接近戦で戦おう。



マグマノフ (Hp450 Abs90)
回転しながらの体当たりはガードをすること。とにかく防御力が高いのでライドポッドで戦おう。



ミミック (Hp460 Abs92)
体が赤くなってさらにパワーアップ。ただし攻撃パターンは従来のものと同じ。ライドポッドが有効。



キマイラ (Hp490 Abs98)
空中から飛ばしてくる羽根は真正面にいるとあたらない。モニカの剣以外はあまり効かないぞ。



レイヴゴーレム (Hp850 Abs104)
攻撃力、防御力ともに高く、剣や銃では相手にならない。ライドポッドに乗り換えて背後から攻撃するといい。



F・ガンドロン (Hp506 Abs100)
ほかのガンドロンより能力がアップしているが攻撃パターンは同じ。体当たりをガードしたらすかさず反撃だ。



ガシャス (Hp850 Abs110)
巨大な剣を横になぎ払ってくるが、攻撃モーションが大きいのでガードしやすい。ユリスの右手武器が効果的。



キングミミック (Hp750 Abs120)
接近戦ではかなりの攻撃力を発揮。レーザー系の銃で狙い撃つか、ライドポッドに乗り換えて戦うこと。

ガンドール火山 BOSS

飛行戦艦

デスアーク

月の灯台ではじめて姿を現わして以来、各地で何度かその姿を見せていたデスアークをいよいよ撃墜するときがやってきた。空中を自在に移動するデスアークには銃や魔法による攻撃は届かない。デスアークに対抗するにはライドポッドで戦うしかないのだ。ライドポッドが破壊されるかエネルギー切れになると敗北は確定なので、戦う前に未来のパーツ屋やダンジョン内で予備の燃料を用意しておこう。



Hp	6500	Abs	—	お金	—
攻撃力	6	防御	30	硬さ	0
攻撃方法	砲撃				

攻撃パターン

デスアークには砲台、小砲台、機銃が搭載されており、空中を移動しながら発砲してくる。機銃攻撃は弾速は速いが攻撃力は低く、砲台からの弾は弾速が遅いものの着弾と同時に爆発するのが特徴。ライドポッドの脚部が初期状態のままでは動きが遅くデスアークからの攻撃を回避することは困難だが、ローラーフットやプロペラレッグにかえれば横移動で難なくよけられる。パーツはガンドラダ大工房のG-PARTSで売られているので、買っておくといい。またマップ中央には大きな岩が配置されているが、この背後に隠れることで敵の機銃攻撃を回避できる。



⬅敵は絶え間なく撃ってくるので立ち止まるのは自殺行為。常に横方向に移動しよう。



⬅砲台の攻撃による爆発には、岩陰に隠れていても巻きこまれてしまうので注意したい。

デスアーク攻略法

まずはライドポッドの武器を射撃用武器に交換しよう。空中に浮かぶデスアークには、当然のことながら飛び道具でなければ歯が立たない。オススメなのは、第4章でジオラマ100%達成のごほうびとしてもらえるペズキャノン。攻撃力が高くある程度のホーミング性もあるので、Hpの高いデスアークへの攻撃には最適だ。機銃や砲台も撃破できるが、攻撃目標はデスアーク本体に集中すること。時間経過でもライドポッドのエネルギーは減ってしまうので、余計な標的を狙うのはかえって危険なのだ。デスアーク本体はペズキャノンで7～8発命中させれば撃破できる。



⬅移動しながら攻撃できるのもペズキャノンのいいところ。回避攻撃が同時に行なえる。



⬅攻撃時には本体をロックオン。砲台をロックオンしてしまったら⊗ボタンで変更。

ガンドール火山 BOSS

闇の刺客

ギルトーニ ～ モンスターギルトーニ



モニカが捕らわれているため、ギルトーニとはユリスひとりで戦うことになる。ギルトーニを倒すとモニカが仲間に戻ってくるが、グリフォンの力でギルトーニはモンスターギルトーニに変身してしまう。セーブなしの2連戦になるのでHpの温存とキャラクターの選択が重要。

●ギルトーニ

Hp	2200	Abs	—	お金	—
攻撃力	68	防御	28	硬さ	0
攻撃方法	地をはうレーザー、ロックオン解除				

●モンスターギルトーニ

Hp	3200	Abs	—	お金	—
攻撃力	81	防御	31	硬さ	0
攻撃方法	爆発する火の球				

ギルトーニ攻撃パターン

離れた場所からは地をはうレーザーを撃ち、接近戦では剣で攻撃してくる。さらにジャンプしてこちらの背後に回りこむと同時にロックオンを解除する。レーザーは弾速が速く回避しにくいので、接近戦で戦ったほうが安全。剣による攻撃はガードさえしていればダメージを受けない。



⬅弾速が速く攻撃力が高いレーザー。これを封じるにはギルトーニに接近するしかない。

ギルトーニ攻略法

ギルトーニの能力は第3章のときよりアップしているが攻撃パターンは同じ。離れているとレーザーで狙い撃ちにされるので、接近戦に持ちこもう。ギルトーニの剣による2回連続の攻撃をガードし、すかさず1回反撃。これをくり返せば時間はかかるがノーダメージで倒せる。



⬅ユリスは攻撃スピードが遅いので、1回攻撃するたびにガードをしたほうが安全。

モンスターギルトーニ攻撃パターン

ゆっくり歩きながらときおり空中に飛び上がり、着弾すると爆発する火の球を4連射してくる。また、Hpが減ると体が黒くなり、溶岩のなかに飛びこんでそこから火の球を連射する。溶岩のなかにいてもダメージはあたえられるので、ひたすら攻撃をしていこう。



⬅火の球にはある程度のホーミング性があるが、横方向に移動すれば回避できる。

モンスターギルトーニ攻略法

モンスターギルトーニにはライドポッドで対抗しよう。ペズキャノンを装備したライドポッドなら移動しながら撃っているだけで簡単に倒せる。攻撃力に優れるペズキャノンだけに1回命中するだけで大ダメージをあたえられ、溶岩のなかに飛びこむ前に倒すことも可能だ。

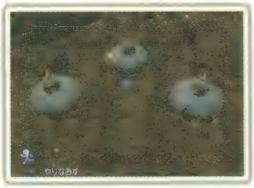


⬅ロックオンをしたらとにかく連射。10発程度命中させれば倒すことができる。

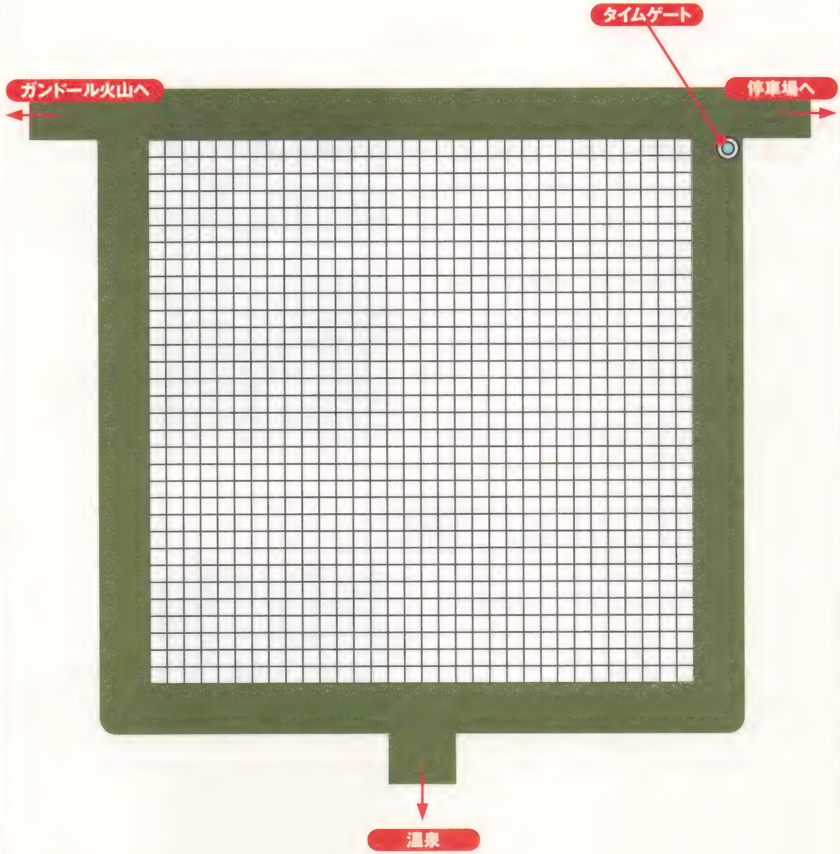
第5章
ジオラマパーツ
ヘイム・ラダ

◆ ヘイム・ラダの特徴 ◆

ファイアースコール発生機を破壊するまでは木やわらの家が建てられないという特殊条件がある。マップのあちこちで煙を上げる間欠泉がジオラマ配置の足かせとなるが、これは固まる泥の山をその上に配置すれば消すことができる。



⬅レンガや鉄の家なら火の粉が降っても問題なし。これらを中心に家を配置しよう。



第5章で見つかるジオラマパーツ

第5章に登場するパーツは付属パーツ3つと発電機、固まる泥の山のみ。固まる泥の山は、マップ上に12個ある間欠泉を塞ぐために使用するパーツ。しかし、間欠泉を残したままでもポリン数は多少食うがCPがさがるわけではない。土地の味としてお好みで残しておいてもいいだろう。

■ 家の付属パーツ

パーツ名と配置スペース	CP	ポリン
クレーン	3	60
アーム	3	60
鉄のエントツ2	4	20

■ その他のパーツ

パーツ名と配置スペース	CP	ポリン
固まる泥の山	0	20

■ 木、建物パーツ

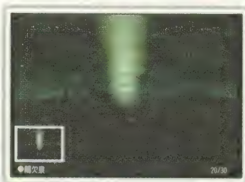
パーツ名と配置スペース	CP	ポリン
発電機	3	300
階段ブロック	0	10

固まる泥の山について

フロア11のジオストーンを入手すると作成できるようになる固まる泥の山。これはヘイム・ラダにしか配置できない特殊なパーツで、配置してもCPが上がることもないので、一見するとムダなパーツに思われがち。ところがヘイム・ラダ特有の間欠泉に対して、その威力を発揮するアイテムなのだ。ヘイム・ラダのあちこちにある間欠泉は、大きいパーツを配置したり町の構想を練る際にジャマになるが、固まる泥の山を間欠泉にかぶせて配置すると両者ともマップ上から消滅する。あとには更地が残されるので、ほかのパーツを配置可能になる。なお、何もない場所に配置した場合は泥の山が残される。



⬅固まる泥の山は何もない土地には配置できない。配置できるのは間欠泉の上だけ。



⬅間欠泉はスクープのひとつ。全部塞ぐ前に撮影をしたかメモで確認をしておこう。

ブロック1～3と階段ブロックについて

チェックポイントのなかに「3ブロック以上の高さに家がある」というものがある。これを達成するために必要なのが、ブロックパーツや台パーツだ。ブロックパーツには5種類があり、それぞれ大きさが異なる。ブロックには積み重ねて配置できるという特徴があり、さらにブロックの上には台や家パーツを配置することが可能。この特徴を利用して、3ブロック以上の高さに家を建てることとなる。ただし、ほかのブロックと違い、階段ブロックは上にパーツを重ねられない。配置する場合は階段の下にブロックを敷き、高さを調整してから階段ブロックを置いていこう。



⬅ブロックの上に家を立てる場合、土台となるブロックが家より広くなるよう並べること。



⬅ブロックを2段敷き、その上に台パーツをのせても3ブロックの高さと認識される。

ヘイム・ラダ復興の条件

復興に必要な条件は11項目。まずはファイアースコール発生機を破壊するため、条件4を達成させよう。また条件8～11を達成すると、未来に武器屋やアイテム屋ができ、武器強化がしやすくなる。さらに条件10を満たすにはギルトーニを倒さなければならない。

■ チェックポイント

1 大工房2Fができる
- [ ] 家が3軒以上建っている
- [ ] カルチャーポイント30以上

2 大工房3Fができる
- [ ] 3ブロック以上の高さに家がある
- [ ] 未来に大工房2Fができている

3 エレベーターができる
- [ ] エントツ付きの家に人が住んでいる
- [ ] 未来に大工房3Fができている
- [ ] カルチャーポイント60以上

4 ガンドラダ大工房復活
- [ ] 未来にエレベーターができている
- [ ] ボルネオが住んでいる
- [ ] クレーンとアームが存在する
- [ ] 発電機が配置されている

5 作業クレーンができる
- [ ] クレーン付きの家に人が住んでいる
- [ ] 未来に大工房3Fができている
- [ ] 風車が配置されている

6 作業アームができる
- [ ] アーム付きの家に人が住んでいる
- [ ] 未来に大工房2Fができている
- [ ] 「つぼ」が10以上配置されている

7 オペレーションルームができる
- [ ] ファイアースコール発生機を破壊
- [ ] ジラードが住んでいる
- [ ] 未来にガンドラダ大工房が復活
- [ ] カルチャーポイント100以上

8 部品屋ができる
- [ ] スターブルが住んでいる
- [ ] 未来にガンドラダ大工房が復活
- [ ] カルチャーポイント70以上

9 アイテムショップができる
- [ ] エントツ付きの家に人が住んでいる
- [ ] 未来にガンドラダ大工房復活
- [ ] カルチャーポイント70以上

10 武器屋ができる
- [ ] 風車の近くにトムが住んでいる
- [ ] 未来にガンドラダ大工房が復活
- [ ] カルチャーポイント70以上

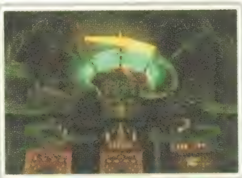
11 バズノスが完成する
- [ ] ギルトーニを倒す
- [ ] オペレーションルームが存在する



⬅条件1～3を満たすとガンドラダ大工房外観が復活。工房を自由に歩けるようになる。



⬅クレーンとアームが存在するという条件は、未来にそれらが存在しているということ。



⬅条件7を満たすと復活するオペレーションルームは、反乱軍の司令部的な存在。

ヘイム・ラダ復興のポイント

POINT 1 片づけられない間欠泉はどうする？

パーツ配置のジャマとなる間欠泉。かたづけコマンドを使っても片づけられず、広い土地を確保したいときにジャマになるのが問題。しかし、フロア11をクリアすると作成できるようになる固まる泥の山を間欠泉の上に配置すると、間欠泉が消滅し、更地ができあがる。固まる泥の山をひとつ作るにはべっとり粘土が5個必要となるが、間欠泉は全部で12個あるので、べっとり粘土を50個ほど用意していこう。

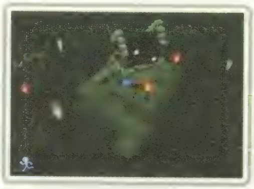

←間欠泉は二度と復活しない。ジャマにならない間欠泉は残しておくのも悪くない。

POINT 2 ブロックの配置制限について

条件2を達成するには、ブロックパーツを3つ以上積み上げ、その上に家を配置すればいい。ところがブロックを積み上げる際に、いくつか考慮しなければならないことがある。

ブロックを積み上げる場合、上に置くブロックは下のブロックと同じ大きさかそれより小さくなければならない。土台のほうが小さいような不安定な積み上げ方はできないのだ。ただし、小さいブロックを組み合わせてひとつの大きいブロックの面にすると、その面よりも小さければ上にほかのブロックを積み上げられるようになる。

もうひとつ注意すべきなのはブロックの最大配置可能数。もっとも大きなブロック2はひとつのマップに最大30個までしか配置できない。使いやすい大きなブロックばかり配置するとすぐに限界数に達してしまうので、60個まで配置できる小さなブロックも有効活用すること。


←土台はブロック2で作り、階段を置く細かい段差に小さなブロックを利用するといい。


←高い場所に建てる家は1軒だけでいいが、写真のような配置にもできる。

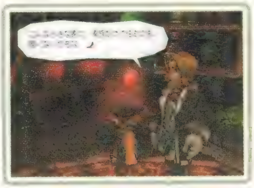
POINT 3 アームとクレーンがあれば親方も納得

フロア6と7のジオストーンを手に入れたあとから作成が可能になるクレーンとアームは、家の屋根に取りつける付属パーツ。クレーンとアームは、家パーツなら何にでも取りつけられる。ガンドール火山山頂でファイヤースコール発生機を壊したあとなら、ヘイム・ラダの町にも木やわらの家を配置できるようになるが、もちろんこれらの家にも取りつけられるぞ。また、これらのパーツは、ガンドラダ大工房復活にはかかせないパーツでもある。


←クレーンとアームはまとめて1軒につけてもいいし、2軒の家にわけてつけてもいい。

POINT 4 金持ち親父さんにふさわしい家とは？

ユリスの父親であるジラードはラッパガンをベルトリガーまでビルドアップさせると仲間になる。彼を移住させる場合、注意しなければならないのは移住先の家のCPだ。お屋敷暮らしをしていたジラードだけに、家のCPが20以上ないと移住してくれない。CPが足りない場合は付属パーツをつけまくってCPをあげてやるといいだろう。



⬅お屋敷に住んでいたにも関わらずCPが20以上であれば、わらの家でもOKらしい。

POINT 5 武器屋、部品屋を復活させるには？

武器屋と部品屋はガンドラダ大工房復活後によみがえらせることができる。武器屋はキュービックハンマーやQショット、ドゥサックといった強力な装備を取りそろえており、部品屋ではライドポッド用のパーツと燃料を販売している。特にライドポッド用パーツのプロペラレッグと燃料は、あるとボス戦攻略に役立つ便利な一品だ。

この2店舗を復活させるには、まず、スターブルとトムを移住させる必要がある。ふたりとも、第2章開始と同時に仲間になっており、スターブルに関しては移住に関する条件はないが、武器屋復活に必要なトムを移住させるには、家の近くに風車を配置してあげなければならない。風車を配置するにはそこそこ広い場所が必要となるので、それを見越して家を配置しておこう。



⬅スターブルの家でもライドポッドのパーツを売っているが、品ぞろえは未来の勝ち。

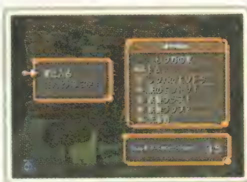


⬅風車は家から1ブロック以内に配置しよう。離れすぎていると条件は達成されない。

POINT 6 カルチャーポイント100以上を達成するために

条件7のオペレーションルームを復活させるには、全章通じて最大のCP100以上を達成しなければならない。ここでは、この時点までに入手してきた数多くのジオラマパーツを駆使して、条件をクリアしていくことになる。

ヘイム・ラダには最低でも4軒の家を建てる必要があるが、まずはこれらの家に付属パーツをできるだけ取りつけよう。すべての家を台座の上に乗せ、屋根にはエントツ、壁には物置やランプといった付属パーツを取りつけるのだ。ちなみに鉄やわらの家よりも木やレンガの家のほうが、多くの付属パーツをつけられるぞ。さらに家のまわりにはサクやつぼ、ポストやたいまつを配置するとラクにCP100を突破できる。ジオラマ材料が大量に必要になるので資金調達も忘れずに。



⬅屋根と壁に目いっぱい付属パーツを取りつけた。見ためもかなり豪勢になっている。



⬅つぼやたいまつ、ポストは家の周囲に配置しないとCPが上がらないので注意。

ガンドラダ大工房の復活

あらゆる兵器を作り出すといわれるガンドラダ大工房は、ドーナツ状の巨大な工場。第1層目にはタイムゲートと武器屋G-WEAPONS、道具屋G-TOOLS。第2層目にはライドポッド用のパーツ屋G-PARTS。そして第3層目には反乱軍の拠点となるオペレーションルームがある。各階層はエレベーターで結ばれ、さらに各所に設けられた転送ゲートを使い移動できるようになっている。また大工房中央の空洞部分は巨大なドックとして機能し、要塞パズノスはここで建造されている。

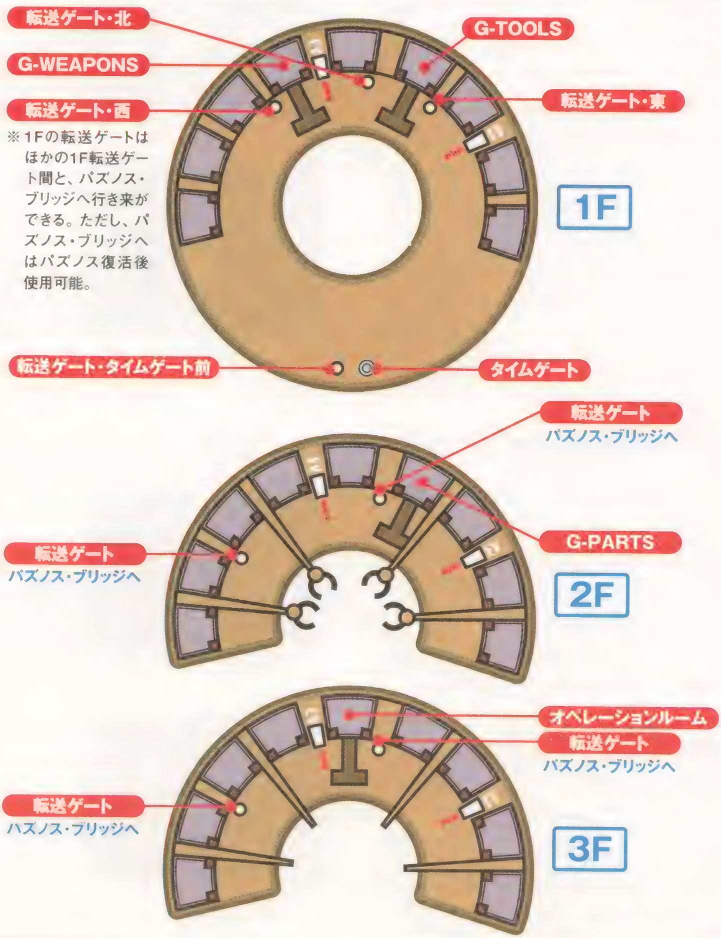
100%達成ごほうびアイテム

モニカ用／聖剣ダイダロス





⬅退魔性に優れた剣。最後までビルドアップすると、最強の剣、南国のキングに成長する。



ヘイム・ラダ、ガンドラダ大工房アイテム販売リスト

兵器工房だけに強力な剣やハンマー、銃が取りそろえられている。なかでも利用したいのは、G-PARTS。スターブルの店を除くとライドポッド用パーツを扱っているのはこの店だけなので、発明を積極的にしていない場合はこの店でライドポッドの強化を図っていきたい。

● ジラード銃器店（ヘイム・ラダ）

アイテム名	販売価格
ターキー	460
ラッパガン	300
マジックガン	560
グレネードガン	500
ワイルドキャット	900

● ボルネオ銃器店（ヘイム・ラダ）

アイテム名	販売価格
ごつごつ岩	20
金のノベ板	1000
銀の玉	200
銅のかたまり	50

● トムの火薬（ヘイム・ラダ）

アイテム名	販売価格
火薬	20

● スターブルのパーツ屋（ヘイム・ラダ）

アイテム名	販売価格
コア	変動
ワイン樽キャノン	400
タンクレッグ	600
ボイスユニット	1000
シールドキット	変動

ほか、ユリスが発明したパーツが販売されている。

● G-WEAPONS（ガンドラダ大工房）

アイテム名	販売価格
キュービックハンマー	950
ファルコン	900
Qショット	900
チョーラ	960
ドゥサック	860
プラチナリング	900
リペアの粉	120
ガンリペア	200
リングリペア	200

● G-TOOLS（ガンドラダ大工房）

アイテム名	販売価格
とろりんチーズ	60
おいしい水	80
リペアの粉	120
ガンリペア	200
リングリペア	200

● G-PARTS（ガンドラダ大工房）

アイテム名	販売価格
冷蔵庫ボディ	700
マシンガンアーム	900
プロペラレッグ	900
バックパック・たる式	600
ライドポッド燃料	2000

入手しておきたいアイテム

ここで入手しておきたいのは、なんといってもライドポッドのパーツと燃料。なかでも真っ先に入手したいのはプロペラレッグだ。ライドポッドが地形の影響を受けずに高速移動できるようになれば、ボス戦やこの先のモンスターとの戦いが楽になる。また燃料は、ダンジョン内の岩や木箱を投げるとたまに出現するが、商品として取り扱っているのはG-PARTSだけ。燃料は5個までしか持てないが、常にストックは用意しておきたい。



⬅燃料の価格は2000EXPと高めだが、ひとつでも持っていたほうが安心して戦える。

第6章

ふたつの時代、重なるとき

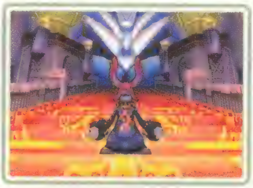
ついにユリスの時代へ移動を開始したグリフォン。空飛ぶ居城、月花宮殿に対抗するには未来の世界からパズノスを召喚するしかない。

ストーリー攻略

グリフォンの城、月花宮殿へ

■ グリフォンとの対面、そして戦い

グリフォンはまだ年端もいかない月の民の少年だった。ユリスたちが来るのを待ちかねていたような態度のグリフォンは、その姿とは裏腹に激しい攻撃をしかけてくる。



■ 奪われたアトラミリア

倒れたふりをしていたグリフォンは、一瞬のスキをついてユリスとモニカのアトラミリアを奪取。世界を無に帰すため、アトラミリアに秘められた真の力を解放する。

月花宮殿、浮上

■ ユリスの時代に危機が迫る

アトラミリアの力を使い、月花宮殿はユリスの時代に移動し攻撃をはじめた。圧倒的な力を前になすすべもないユリスたちは、パズノスを現代に召喚するため、カザロフストーンヘンジへ向かう。

■ カザロフストーンヘンジの秘密

パズノスを現代に召喚するには、クロノユニオンを解放する必要がある。ユリスたちはエイナから星のカギをもらい、クロノユニオン解放のカギが眠るという、世界各地の閉ざされたダンジョンへと向かう。

星の封印を越えて

■ 4つのラピスを探し出せ

星のカギを使い星の封印を抜けた先には、地風水火の力のこもるラピスが祭られていた。ラピスを守護するガーディアンを倒したユリスたちは、カザロフストーンヘンジの祭壇へラピスを納めにいく。

起動！ クロノユニオン

■ パズノスVS月花宮殿

なおも侵攻を続ける月花宮殿をパズノスのベズ・ローダー・キャノンが直撃。浮力を失った月花宮殿はパームブリンクスの町めがけて落下していく。



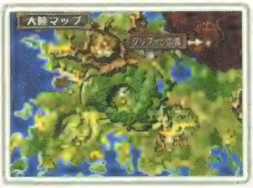
■ 巨大ロボ！ パズノス・ギガント

巨大なロボットに変形したパズノスが、落ちていく月花宮殿をキャッチし投げ飛ばす。ユリスとモニカは地面に落下して動かなくなった宮殿に侵入する。

第7章へ

1万年前に行ったら行き来はできなくなる？

1万年前の月花宮殿まで移動したあと、そこでもセーブはできるので、そのままグリフォン戦に挑んでもいいだろう。しかし実は、イクシオン号があれば、ワールドマップからユリスの時代へ、ユリスの時代から1万年前へ、または未来へと、いどうコマンドを使って移動ができるのだ。



⬅パームブリンクスの上、カザロフストーンヘンジの横あたりに月花宮殿が現われる。

月花宮殿の侵攻を食い止める手段は？

月花宮殿の侵攻を食い止めるにはパズノスを現代に召喚し宮殿を破壊するしかない。まずはカザロフストーンヘンジへ行きエイナから星のカギをもらおう。これは星の封印を解くためのアイテム。このカギを使うことで、今まで入れなかった星の封印がされたフロアへやっと行けるようになる。第2～5章で訪れたダンジョンの分岐点のあるフロアに入り、星のマークが刻まれた出口の前で星のカギを使用し封印を解いて先のフロアに進もう。4つのダンジョンをすべてクリアし、4つのラピスを集めてストーンヘンジの台座にラピスをはめこめば、未来からパズノスを召喚できる。



⬅エイナがユリスに手渡した星のカギ。閉ざされた道を開くための貴重なアイテムだ。



⬅黄色く輝く封印の前で星のカギを使うと、封印の光が消え先に進めるようになる。

封印を抜けた先にあるものは？

星の封印のされたルートの最深部には、クロノユニオンを解放するために必要なラピスと、それを守るガーディアンモンスターがいる。しかし、この星の封印ルート、ラピスを守るガーディアンモンスターよりも、最深部にたどりつくまでに遭遇するモンスターのほうが脅威だ。



⬅星の封印がされたダンジョン攻略をする前に、武器の強化をガッチリしておこう。

集めたラピスはどう使う？

4つのラピスを入手したら再度カザロフストーンヘンジへ向かおう。ストーンヘンジには中央の祭壇をかこむように4つの祭壇が建てられている。それぞれの祭壇は特定のラピスに対応しているので、火の祭壇には火のラピスを、というようにはめこもう。全部セットするとストーンヘンジ上空にクロノゲートが出現し、パズノスが現代に現われる。パズノスと月花宮殿の戦いはパズノスの勝利に終わり、月花宮殿は地上に落下。これ以降はいどうコマンドでワールドマップ上から月花宮殿に移動できるようになる。

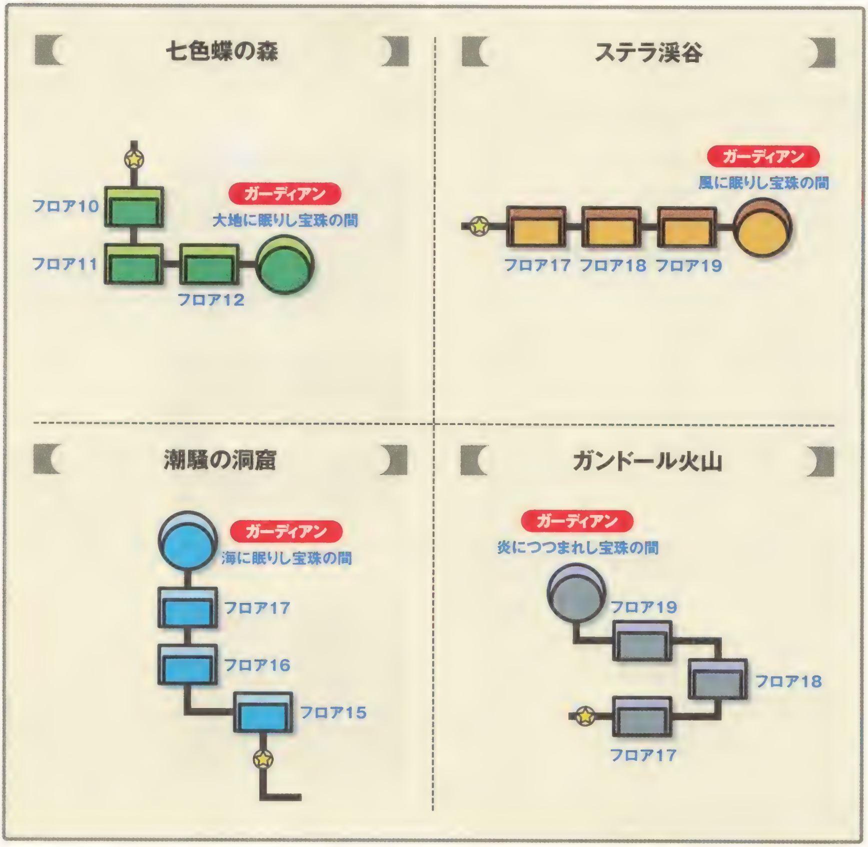


⬅祭壇の色と同じ色のラピスをはめこむこと。視点変更で祭壇の色を確認しよう。

第6章

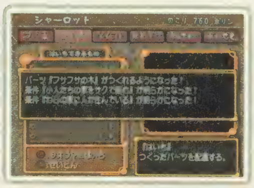
ダンジョン

星の封印をこえて



ジュラクモール復活条件の抜けが明らかに

第2章をクリアした段階ではジュラクモールの復活条件のいくつかが明らかにならなかったが、この章の七色蝶の森を探険することでやっとすべての条件が判明する。とはいえ条件がわからない状態でも、第2章の段階で完成度を100%にすることは可能だ。



⬆七色蝶の森フロア10、12に落ちているジオストーンを拾うと、抜けていた条件3個が明らかになる。



⬆ほかのダンジョンにあるジオストーンからは新たに作成できるパーツの情報が入手できる。

七色蝶の森(星の封印の先)の特徴

構成は第2章とかわらない。出現する敵はズッキィーやのろいのバラなどの植物系モンスターが大半を占めるが、特殊能力を有するのはのろいのバラのみ。この時点までにメインで育てた武器でならそれなりに対処できるが、つらいようなら植物属に追加ダメージをあたえるグリンを連れていこう。また、マッドトーレ対策に、火属性があがった武器を持っていくとだいぶラクに戦える。



←思った通りに敵を誘導できず、たくさんの強敵に囲まれてしまうこともしばしば起こる。

フロア10 大地に眠る宝珠

- □ せん滅リミットタイム　04:20
- □ 釣る魚の大きさ　54cm以上
- □ スフィーダ制覇
- □ 回復せずにクリアせよ

● ジオストーン　有
- つぼのエントツ
- 金の卵が発生

● 出現モンスター
- スピリットヒューン×6
- ミミック×2
- ズッキィー×6
- のろいのバラ×6

● スフィーダ賞品
- 1回目 ギフトカプセル×3
- 2回目 炎のクリスタル×3
- 3回目 粉砕のクリスタル×1

フロア11 レアここにあり!

青の封印

- □ せん滅リミットタイム　04:40
- □ スフィーダ制覇
- □『ユリスの右手武器』で敵をせん滅せよ

● ジオストーン　無
- ナシ

● 出現モンスター
- ズッキィー×6
- シルフ×6
- マッドトーレ×4

● スフィーダ賞品
- 1回目 グレードアップの粉×2
- 2回目 稲妻のクリスタル×3
- 3回目 守りのクリスタル×1

フロア12 木が怖い

- □ せん滅リミットタイム　04:00
- □ 釣る魚の大きさ　66cm以上
- □ スフィーダ制覇
- □『モンスターへんげ』で敵をせん滅せよ

● ジオストーン　有
- フサフサの木
- 小人たちの家をサクで囲む
- ワラの家に人が住んでいる

● 出現モンスター
- ミミック×4
- マッドトーレ×6
- キングミミック×1

● スフィーダ賞品
- 1回目 ファイナルボム×3
- 2回目 退魔のクリスタル×3
- 3回目 力のクリスタル×1

ステラ渓谷(星の封印の先)の特徴

狭い通路が続くダンジョンにスピリットプヨンやスピリットビリーなどの飛行するモンスターが多数登場。遠距離からブレスを吐いてくるが回避に利用できる足場が狭いので、ガードを使って耐えなければならない。さらに狭い通路に複数のモンスターが待ち受けていることがあり、まとめて相手にするのはとてつもなく危険。1体ずつおびき出して倒していきたい。



⬅複数と戦う場合は、まず1体に遠距離攻撃。気づいて近づいてきた敵から倒そう。

フロア17　風の宝珠をもとめて

- □ せん滅リミットタイム　08:05
- □ スフィーダ制覇
- □『モニカの魔法』で敵をせん滅せよ

ジオストーン　無
- ナシ

出現モンスター
- ホットポックル×4
- スピリットビリー×4
- スピリットプヨン×4
- バラーラ×12

スフィーダ賞品
- 1回目 オパール×1
- 2回目 宝箱のカギ×2
- 3回目 呪われないお札×3

フロア18　谷に住む魔性

- □ せん滅リミットタイム　08:15
- □ スフィーダ制覇
- □『アイテムのみ』で敵をせん滅せよ

ジオストーン　有
- タル

出現モンスター
- マミー×6
- バラーラ×6
- ミミック×4
- 鉄仮面×6

スフィーダ賞品
- 1回目 グレードアップの粉×1
- 2回目 ときめきチェリー×3
- 3回目 毒消しドリンク×3

フロア19　谷のつわものたち　青の封印

- □ せん滅リミットタイム　06:50
- □ スフィーダ制覇
- □『ユリスの銃』で敵をせん滅せよ

ジオストーン　有
- 干し草とくわ

出現モンスター
- 鉄仮面×6
- スリーパー×6
- ブルーモ×6
- キングミミック×2

スフィーダ賞品
- 1回目 復活の粉×2
- 2回目 風の魔石×2
- 3回目 ふんわりパン×2

潮騒の洞窟(星の封印の先)の特徴

第4章で通った部分にはひとつのフロアが波打ち際と地下ダンジョンで構成されていた場所もあったが、星の封印の先のフロアは地下ダンジョンのみ。内部にはスターガメロンやアーケラス、ソニックボマーメタルなど防御力の高いモンスターが多数登場する。ユリスやモニカでは武器のWHpを浪費するだけでたいしたダメージをあたえられない。ライドポッドを活用しよう。



⬅ミサイルポッドでは弾が天井に当たってしまう。接近戦用のサムライアームがオススメ。

フロア15　海に眠る宝をさがせ!

- □ せん滅リミットタイム　06:40
- □ スフィーダ制覇
- □『アイテムのみ』で敵をせん滅せよ

● ジオストーン　無
- ナシ

● 出現モンスター
- アーケラス×4
- スターガメロン×4
- パイレーツゾンビ×4
- ミミック×2
- クロヒゲ×4

● スフィーダ賞品
- 1回目 復活の粉×2
- 2回目 宝箱のカギ×3
- 3回目 石化しないお札×3

フロア16　海賊たちの復讐

- □ せん滅リミットタイム　05:55
- □ スフィーダ制覇
- □ 回復せずにクリアせよ

● ジオストーン　無
- ナシ

● 出現モンスター
- クロヒゲ×6
- パイレーツアイ×6
- コーラルドック×6
- ファットナーガ×6

● スフィーダ賞品
- 1回目 宝箱のカギ×5
- 2回目 冷気の魔石×3
- 3回目 石けん×5

フロア17　デスオーシャン　赤の封印

- □ せん滅リミットタイム　06:14
- □ スフィーダ制覇
- □『モニカの剣』で敵をせん滅せよ

● ジオストーン　無
- ナシ

● 出現モンスター
- アーケラス×4
- ソニックボマーメタル×4
- ファットナーガ×4
- キングミミック×2
- パイレーツアイ×4

● スフィーダ賞品
- 1回目 グレードアップの粉×1
- 2回目 毒消しドリンク×3
- 3回目 宝箱のカギ×1

ガンドール火山(星の封印の先)の特徴

ガンドール火山の星の封印があるフロアの先は、前半のダンジョンの壁の色と同じ構成。出現するモンスターは接近戦での攻撃力が高いものが多く、確実にガードをしていかないとHpをどんどんけずられてしまう。特にアーサーの攻撃力は絶大なのでライドポッドで戦っていったほうが安全。そのためにも燃料のストックは多めに持っていったほうがいいだろう。



⬅危険な接近戦を避けたいところだが、銃や魔法があまり効かない敵が多い。

フロア17　炎の山に隠されしもの

□ せん滅リミットタイム　06:50
□ スフィーダ制覇
□『モンスターへんげ』で敵をせん滅せよ

● ジオストーン　無
- ナシ

● 出現モンスター
- レッドフォックス×6
- リビングアーマー×6
- ヒートウエアー×6
- ミミック×1
- ローリングロックス×2

● スフィーダ賞品
- 1回目 グレードアップの粉×1
- 2回目 金のノベ板×2
- 3回目 ネバネバピーチ×2

フロア18　ばくだん温泉

□ せん滅リミットタイム　07:05
□ スフィーダ制覇
□『ライドポッドのみ』で敵をせん滅せよ

● ジオストーン　無
- ナシ

● 出現モンスター
- 3尺玉 ×4
- ミミック×4
- スピリットボウ×4
- スピリットサム×4
- フレイムネイル×4

● スフィーダ賞品
- 1回目 マイティーヒール×2
- 2回目 ときめきチェリー×3
- 3回目 石けん×3

フロア19　狂った山

□せん滅リミットタイム　06:55
□スフィーダ制覇
□『アイテムのみ』で敵をせん滅せよ

● ジオストーン　無
- ナシ

● 出現モンスター
- ヒートウエアー×4
- フレイムネイル×8
- ローリングロックス×4
- アーサー×4
- キングミミック×2

● スフィーダ賞品
- 1回目 富のコイン×1
- 2回目 炎の魔石×3
- 3回目 風の魔石×2

星の封印の先出現モンスター

第6章のダンジョンはこれまでの章で探険したダンジョンの一部だが、登場するモンスターは大きく様変わりしている。種属や属性は共通したものが多いのだが、攻撃力や防御力が極端に高くなっており、これまでのつもりで戦うと手痛い結果が待ちうけている。それなりに準備をしていても、ゲームオーバーになることも必至。Absを貯めるには便利だが、せっかくの努力をムダにしないためにも、フロアをクリアするごとにセーブをしておきたい。

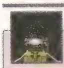
七色蝶の森



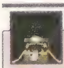
スピリットヒューン (Hp560 Abs112)
銃はあまり効かない。上空から急降下して攻撃してくるので、ガードで耐えてから反撃に転じよう。



のろいのバラ (Hp590 Abs118)
離れた場所から毒を飛ばし、近づくとムチを振り回してくる。ガードで耐えたらモニカの剣で攻撃だ。



ミミック (Hp650 Abs130)
フロア9までに出てくるミミックと姿は同じだがHpは約5倍。レーザー系の銃が効くので、遠距離攻撃をしかけよう。



キングミミック (Hp730 Abs146)
ミミック同様、フロア9までのものよりも大幅にパワーアップしている。ライドポッドに乗り換え、背後から攻撃しよう。



ズッキィー (Hp580 Abs116)
槍を振り回して攻撃してくるため攻撃範囲が広め。防御力はそれほどでもないので接近戦を挑もう。



シルフ (Hp600 Abs120)
空中を飛んでいるので接近戦では攻撃が命中しにくい。銃や魔法を使った遠距離攻撃が有効だ。



マッドトーレ (Hp700 Abs140)
コトーレを生み出してくる前に速攻で倒したい。敵の真正面にいれば攻撃は当たらないので、その位置をキープだ。

ステラ渓谷



ホットポックル (Hp550 Abs110)
Hpは高いが攻撃力はそれほどでもない。特殊能力もないので接近戦で倒してしまおう。



スピリットビリー (Hp580 Abs116)
銃による攻撃はあまり効かない。急降下してきたところをガードで耐え、止まったところで反撃しよう。



バラーラ (Hp600 Abs120)
ネバネバ液に注意してガードしながら接近しよう。銃はあまり効かないが、モニカの剣は有効。



鉄仮面 (Hp700 Abs140)
仮面から姿を現わしては回転キックで攻撃してくる。剣や銃は効かないので、ユリスの接近戦で勝負。



ブルーモ (Hp780 Abs156)
突進しているあいだはガードで耐え、止まったところで反撃に転じる。モニカの剣が効果的。



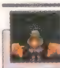
マミー (Hp560 Abs112)
動きがゆっくりなので攻撃を見切るのはたやすい。レーザー系の銃が効果的。



スピリットプヨン (Hp590 Abs118)
スピリットビリーよりも多少強力な敵だが、同じように止まったところを攻撃していけばいい。



ミミック (Hp650 Abs130)
かなり高い攻撃力と防御力を誇る。飛びかかってきたところをガードで耐え、着地した瞬間に反撃しよう。



スリーバー (Hp730 Abs146)
近づいてきて手をうしろに回したら攻撃の前兆。モーションが大きいのでガードするのは簡単だ。



キングミミック (Hp800 Abs160)
ユリスやモニカで戦うと長期戦は必至。ライドポッドに乗り換えて背後から攻撃をしかけよう。

潮騒の洞窟



アーケラス (Hp550 Abs110)
防御力が高いのでユリスで戦ったほうがいい。体当たりしてきたら、回転が止まるまではガードすること。



クロヒゲ (Hp580 Abs116)
パイレーツゾンビと同じ攻撃パターンだが、こちらのほうが多少強め。やはり接近戦でかたをつけよう。



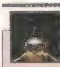
コーラルドック (Hp600 Abs120)
ふだんはブロック状態だが、接近すると戦闘態勢に変形。防御力が高いのでユリスの右手武器で攻撃しよう。



パイレーツゾンビ (Hp560 Abs112)
装備した剣を使っての接近戦を得意としている。銃や魔法は効かないのでこちらも接近戦で対抗するしかない。



スターガメロン (Hp590 Abs118)
正面に立つと首を伸ばして攻撃してくるが、意外とリーチが長いので要注意。グレネード系の銃が効果的。



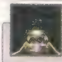
ミミック (Hp800 Abs130)
正面から攻撃をしかけるのは危険。うかつに手を出すより敵の背後に回りこむことを優先しよう。

潮騒の洞窟


ファットナーガ　(Hp700　Abs140)
石化効果のあるブレスがやっかいだが、近づいてしまえば使ってこない。すばやく接近して攻撃しよう。


パイレーツアイ　(Hp730　Abs146)
離れた場所から強力な砲撃をしかけてくる。動きが遅いので接近戦になればそれほど苦戦しない。


ソニックボマーメタル　(Hp850　Abs156)
両腕から出してくる超音波攻撃はガードでかわし、ライドポッドで背後から攻撃しよう。


キングミミック　(Hp800　Abs160)
ライドポッドに乗って戦いたい。ユリスかモニカで戦うときは、一撃ごとにガードを行ないHpをけずっていくこと。

ガンドール火山


3尺玉　(Hp555　Abs110)
爆弾を投げてくるのでガードしながら接近。懐から爆弾を取り出しているスキに攻撃をしかけよう。


レッドフォックス　(Hp550　Abs110)
離れた場所からライフルを撃ってくる。銃がよく効くのでこちらも射撃で応戦していこう。


リビングアーマー　(Hp560　Abs112)
槍で突かれると大ダメージを受けてしまうが、攻撃モーションが大きいのでガードしやすい。


ヒートウエアー　(Hp580　Abs116)
銃や魔法よりも接近戦が有効。特にユリスの右手武器がよく効くので、接近して攻撃しよう。


ミミック　(Hp650　Abs130)
弱点らしい弱点はないうえに能力がさらにパワーアップ。接近戦よりもレーザー系の銃で攻撃したほうがいい。


スピリットボウ　(Hp600　Abs130)
上空から急降下して2連続でなぐりかかってくる。なぐり終わるまではガードで耐え、その後反撃だ。


スピリットサム　(Hp600　Abs120)
属性以外の能力はスピリットボウと同じ、攻撃をガードしてから反撃というパターンが有効。


フレイムネイル　(Hp700　Abs140)
横なぎに振り回す大剣の攻撃力はすさまじいが、攻撃モーションが大きいのでガードはたやすい。


ローリングロックス　(Hp730　Abs146)
ユリスとモニカの攻撃はほとんど効かない。ライドポッドに乗り換えて背後から攻撃しよう。


アーサー　(Hp780　Abs156)
リーチの長い突きも怖いが、背中から発射するホーミングミサイルが真の脅威。発射音がしたらすかさずガードだ。


キングミミック　(Hp800　Abs160)
ユリスやモニカで戦うと長期戦はさけられない。武器のWHpを温存するためにもライドポッドで戦おう。

要注意モンスター

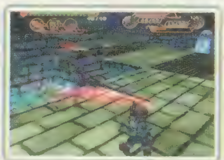
■ のろいのバラ

遠距離からのネバネバ液が厄介だが、一気に接近してしまえば倒すのはたやすい。近づくとムチを振り回してくるが、攻撃モーションが大きいので簡単にガードすることができる。植物属モンスターなだけに防御力は低めだ。



■ コーラルドック

防御力が高いので、ユリスの右手武器かライドポッドで攻撃するのが効果的。接近すると戦闘体型に変形するのだが、変形中は攻撃してこないという特徴がある。そのスキを狙って敵に接近し、先制攻撃をしかけていこう。



■ ブルーモ

突進をくらうと吹っ飛ばされてしまうので、敵が走り出したらまずガード体制をとること。突進後に動きが止まったときが反撃のチャンスとなる。Hpは高いものの、ガードをして反撃をくり返せばノーダメージで倒すことも可能だ。



■ パイレーツアイ

射程が長いので離れた場所からも攻撃をしかけてくる。そのため、こちらが敵を見つける前に一方的に攻撃される危険性がある。しかし正面だけにしか攻撃できず、旋回スピードが遅いので、蛇行しながら接近して攻撃をしよう。



月花宮殿 **BOSS**

???

グリフォン

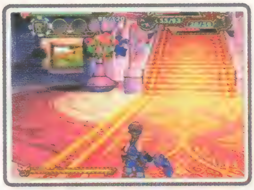


月花宮殿に到着したユリスたちの前に自ら姿を現わしたグリフォン大帝。世界の破滅をたくらみ、数々の歴史を改変してきた大帝の正体は、月の民の少年だった。少年とはいえ、秘められた力をあなどることはできない。これまでに登場したボスとは格段の実力差があるので、前もって武器の強化や回復アイテムの購入をし、万全の態勢で戦いにのぞむこと。

Hp	7800	Abs	—	お金	—
攻撃力	88	防御	22	硬さ	1
攻撃方法	バラの花を飛ばし、つむじ風、ロックオン解除				

攻撃パターン

グリフォンの攻撃パターンはバラの花を使った遠距離攻撃と、つむじ風による攻撃の2種類。戦闘がはじまると、まずは空中を高速移動しながらバラの花を5本投げつけてくる。これは横方向に移動すれば回避できるので、バラの花が出現したら距離をとりながら左右どちらかに移動し続けよう。グリフォンが急接近してきたらつむじ風の前触れ。体の周囲につむじ風を発生させ、放射をしてくる。さらに接近戦時には瞬間移動をして攻撃を回避してくることがある。消えたかと思うと別の場所へ現われ、この際にロックオンも解除されてしまうのだ。



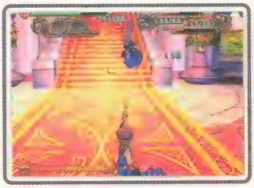
⬅バラの出現タイミングを見逃さないためにも、グリフォンをロックオンしておきたい。



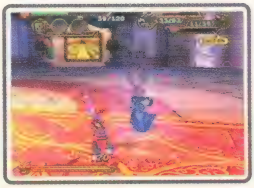
⬅バラの花はガードしていてもHpをけずられてしまう。横移動で回避したい。

グリフォン攻略法

Hpと防御力に優れるグリフォンだけに、長期戦になるのは必至。回復アイテムやリペア系の粉は必ず持っていこう。グリフォンとの距離が離れている場合は銃で攻撃。この場合の銃はジュラクガンのようなレーザー系がオススメだ。グリフォンはときどき停止する瞬間があるのでそこを狙って連射しよう。ただしバラの花が現われたら攻撃よりも回避に専念すること。接近戦に持ちこむ場合は敵のほうから近づいてくるのを待ち、まずはガードで攻撃を防御。3回攻撃したらガード、をくり返す。グリフォンが瞬間移動したときはガードしながらロックオンをしなおそう。



⬅弾速の速いレーザー系の銃でもグリフォンの瞬間移動にはついていけない。



⬅連打しすぎるとつむじ風をガードできなくなる。少しずつHpをけずっていくことが重要。

七色蝶の森 ガーディアン

トレントス

七色蝶の森、星の封印がされたダンジョン最深部にいるのは大地の守り手トレントス。トーレ系モンスターのボス的存在で、トーレよりもひと回り大きな体つきをしている。接近戦での攻撃力はあなどれないが、スキも大きいという弱点がある。そこをうまく狙っていけばノーダメージで倒すことも可能だ。トレントスを倒すと祭壇から土のラピスを入手できる。

Hp	1400	Abs	140	お金	123
攻撃力	78	防御	60	硬さ	1
攻撃方法	トレントスパンチ、コトレンを生む				



攻撃パターン

トレントスには遠距離攻撃がない。主な攻撃手段は標的の前で両手をバタバタさせて殴りかかってくるというものだが、この攻撃はトレントスの真正面にいればあたることはない。両手を持ち上げるのが攻撃の前兆なので、そのポーズを見たらすかさず懐に入りこもう。また特殊能力としてコトレンを生むが、コトレンは標的に近づくと自爆するため、実質的にはトレントスよりも脅威となる。



攻略法

懐に入りこんでしまえば接近戦だけで倒せるので、それほど苦戦することもない。弱点の炎属性を持つ武器を使えばさらに効果的だ。やっかいなのはコトレンだが、これも速攻で倒してしまえば出現することはない。もしもコトレンを出現させてしまったら攻撃をやめてトレントスから距離をとろう。そしてバックステップで移動しながら、近くにいるコトレンから銃や魔法で倒していくこと。

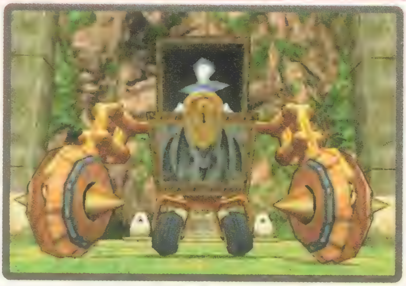


ステラ渓谷 ガーディアン

ラピスガーダー

封印されたステラ渓谷の最深部にいるのは風の守り手ラピスガーダー。ヨーヨーバレルの強化版ロボで、姿かたちは似ているものの能力は格段にあがっている。とはいえラピスガーダーもスキが大きいので、トレントスと同様、攻撃方法によってはノーダメージで倒すことが可能だ。ラピスガーダーを倒すと祭壇から風のラピスを入手できる。

Hp	1600	Abs	146	お金	147
攻撃力	120	防御	60	硬さ	2
攻撃方法	ヨーヨー、回転アタック				



攻撃パターン

ラピスガーダーの武器は両腕に装備されたヨーヨー。これを標的に向かって投げてくる。意外とリーチが長いので、離れていてもヨーヨーの前には立たないこと。腕をうしろに引くのがヨーヨーを投げる前触れだ。さらにボディを回転させての体当たりもしてくる。回転前には一瞬動きが止まるので、それを見たら即ガードしよう。ガードさえしていればダメージを受けることはない。



攻略法

ヨーヨーは両手に装備しているが、実際に攻撃に使うのは片手だけ。投げるほうの腕をうしろに引くので、それとは反対側に移動すれば簡単に回避できる。また、ヨーヨーの攻撃範囲は正面だけなので、背後に回りこめば安全だ。ユリスやモニカで戦うよりもライドポッドによる攻撃が有効なので、戦いがはじまったら乗り換えよう。そして前述したようにヨーヨーを回避し、背後から攻撃すればいい。



潮騒の洞窟 ガーディアン

シードラゴン



封印された潮騒の洞窟の最深部にいるのは水の守り手シードラゴン。キラースネークのボス的存在で、巨体に似合わぬ素早い動きで侵入者を攻撃。地面にもぐって足元から飛び出すなどトリッキーな動きを得意としている。これに対抗するには、つねに相手の動きを視界にとらえておくことが重要。シードラゴンを倒すと祭壇から水のラピスが入手できる。

Hp	1800	Abs	156	お金	68
攻撃力	115	防御	60	硬さ	3
攻撃方法	飛びつき、地中にもぐる、ロックオン解除				

攻撃パターン

離れた場所から攻撃することはできないが、接近戦では高い攻撃力を発揮。ジッとしていたと思うと突然飛びかかってきたりするので、必ずガードしながら接近すること。さらに、地面にもぐって標的の足元から不意討ちするという特殊能力を有するが、これはもぐったらすぐにその場から移動するようにすれば回避できる。ただし地中にもぐるとロックオンが解除されてしまうので要注意。



攻略法

キラースネークの防御力はラピスガーダーと同等。そのうえ剣や銃、魔法に耐性があるので、ユリスやモニカではほとんどダメージをあたえられない。戦闘はライドポッドで行なうこと。ライドポッドのアームもペズキャノンのような射撃系よりサムライアームのような接近戦用が有効となるので、まずは移動スピードの速いレッグに交換。つねに敵の周囲を移動しながら斬りかかるといいだろう。



ガンドール火山 ガーディアン

インフェルノ

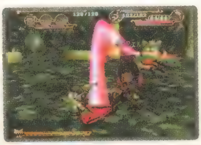


封印されたガンドール火山の最深部にいるのは炎の守り手インフェルノ。ガシャス系モンスターのボス的存在で、ほかのラピスの守護者よりもワンランク上の力を持っている。右手に装備した大剣の一撃はかなりの威力を秘め、うかつに接近するのは危険極まりない。インフェルノを倒すと祭壇から火のラピスが入手できる。

Hp	2000	Abs	140	お金	123
攻撃力	98	防御	64	硬さ	1
攻撃方法	大剣				

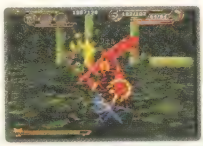
攻撃パターン

離れた場所からの攻撃や状態異常を受ける攻撃はないため、純粋な接近戦のみをしかけてくる。ゆっくりと近づいてきて大剣を振り回すのだが、攻撃モーションが大きくガードはしやすい。大剣を構える動きが攻撃の前兆なので、これをみたら即ガードしよう。これだけで敵の攻撃を完全に封じることができ、ダメージを受けることはない。攻撃モーションを見落とさないことが最重要ポイントだ。



攻略法

剣を振り終わったあとに大きなスキができるので、その瞬間を逃さず反撃に出る。これをくり返すだけでもインフェルノを倒すことは可能だ。ライドポッドに耐性があるため、接近戦で戦うならユリスに交代するといい。また銃はそれほど効かないが魔法はそこそこ有効なので、離れた場所から攻撃するならモニカにかわろう。敵は接近しなければ攻撃できない。これならさらに安全に戦えるぞ。



第7章

花の宮殿

謎の女性アンドレアの出現でかつてのグリフォンの姿を知ったユリスとモニカ。すべての事象を陰であやつる最後の敵との戦いに向かう。

ストーリー攻略

墜落した月花宮殿へ

■ グリフォンの待つ宮殿へ

パズノスの活躍で月花宮殿は地上へ落下、グリフォンの待つ月花宮殿内部に侵入できるようになる。

■ 謎の女性、アンドレアの願い

月花宮殿庭園に突然現われたアンドレア。彼女はグリフォンの思い出を取り戻してほしいと頼んでくる。アンドレアとグリフォンの思い出をよみがえらせるため、荒廃した月花宮殿庭園をもとの姿に戻さなくてはならない。

グリフォンとアンドレアの思い出

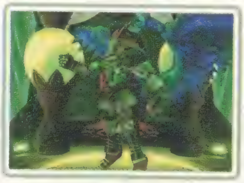
■ ふたりで過ごした思い出を取り戻せ

月花宮殿栽培園にある太陽の花を手に入れたときと、その花をアンドレアの部屋の花瓶にさしたときに、ふたりの美しい思い出がよみがえる。さらに月花宮殿庭園を完全に復活させると、グリフォンとアンドレアがはじめて出会ったときの思い出がよみがえり、グリフォンの本当の名前がサンということが判明する。

太陽の間へ

■ グリフォン大帝との決戦

太陽の間の番人にグリフォンの本名を告げると扉が開き、いよいよグリフォンとの最後の戦いがはじまる。



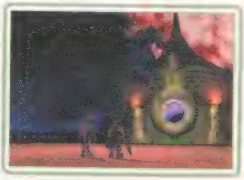
■ 元凶、出現

グリフォンを倒すとダークエレメントが出現。同時に古代人がしかけたワナ、ほろびのしくみが起動する。

最後の戦い

■ 落ちゆく月の下で

地表へと落下しはじめた月を止めるため、月花宮殿の上空に出現した道をのぼらなければならない。途中には5体のボスが出現し、1体ずつ戦うことになる。



■ 元凶、ダークエレメントとの最終決戦

最上階で待ちかまえているダークエレメントとの決戦。ユリスとモニカ、ふたりの力をあわせないとダークエレメントを倒すことはできない。

第8章へ

月花宮殿庭園をよみがえらすヒントはどこに?

第7章に入り、はじめて月花宮殿庭園に移動するとアンドレアと名乗る女性が登場。彼女はかつて栄華を極めた月花宮殿の女王であり、グリフォンと共に生活していたこともあった。アンドレアはグリフォンがふたりで過ごした頃の美しい思い出を取り戻すことを願い、庭園をもとの姿に戻してほしいとユリスたちに頼んでくる。過去の庭園の姿は月花宮殿のエントランスホールに飾られた8枚の絵に描かれている。8枚の絵は庭園の姿をさまざまな角度から描いたもの。この絵と同じになるよう、入手した情報をもとに、ジオラマパーツを配置していけばいい。



⬅8枚の絵はエントランスホールの1F、2Fに飾られており、前に立つと詳しく見られる。



⬅ジオラマモードで、えをみるコマンドを実行すると、ジオラマ中でも絵を確認できる。

太陽の花はどこで使う?

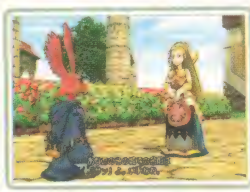
栽培園にある太陽の花を入手するとグリフォンとアンドレアの思い出がよみがえる。その後、太陽の花をアンドレアの部屋の花瓶にさすとふたりの新たな思い出が復活することとなる。このふたつの思い出を見ないとアンドレアの部屋から先に進むことはできない。



⬅部屋の中央に置かれたテーブルの上に花瓶はある。ここで太陽の花を使おう。

太陽の間の番人には何と答えたらいい?

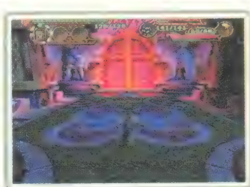
太陽の間の前には部屋を守る2体の石像が置かれている。石像は「わが主の真の名を告げよ」と問いかけてくるが、ここでグリフォンと入力してもダメ。庭園を復活させたときによみがえる思い出を見れば、グリフォンの真の名前は「サン」だということがわかる。



⬅太陽のように花に愛情をそそいでくれるよう、アンドレアはサンという名前をつけた。

最終決戦に向けて注意しなくてはいけないことは?

太陽の間に入るとグリフォンとの最終決戦がはじまる。グリフォンは残りHpによって3段階に変態するが、これを倒すとすべての元凶、ダークエレメントが出現。ダークエレメントを守る5体のモンスターを倒し、最終的にダークエレメントを消滅させればエンディングとなる。ただし、グリフォンとの戦いからダークエレメントとの最終決戦終了まで町へは戻れず、回復アイテムの補給もできなければ、セーブをすることもできない。常に次の戦いを意識してHpとアイテムを温存することが、なにより重要となってくる。

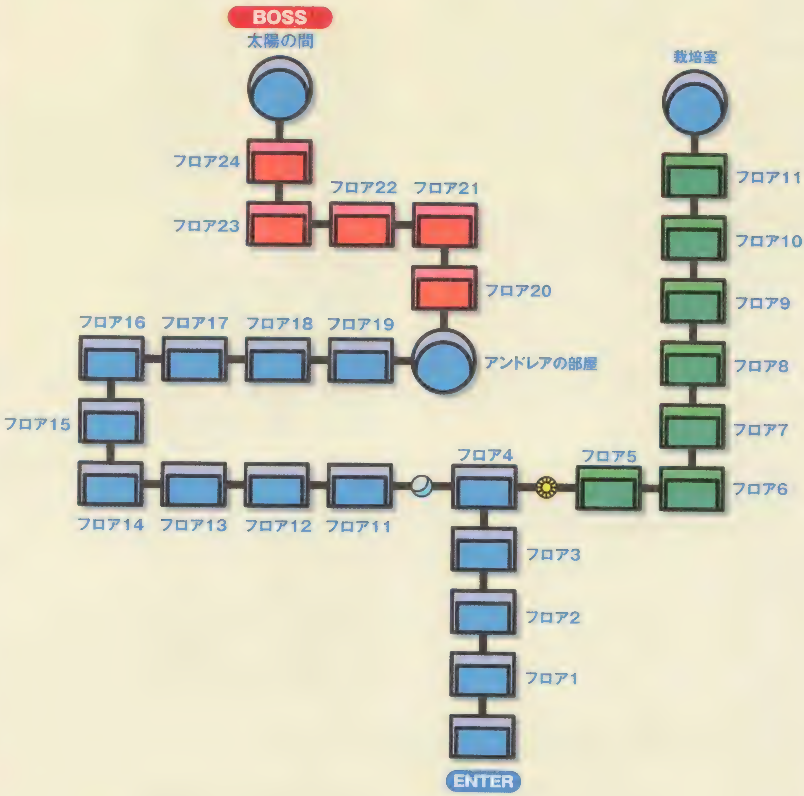


⬅回復アイテムや武器修理品は持てるだけ持ってから太陽の間へおもむくべし。

第7章

ダンジョン

月花宮殿

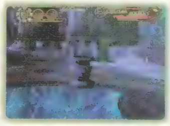


重要オブジェクト

宝箱



つぼ



回復



● ゲートキー

女王の水差し



● 扉のカギ

月時計のハリ



月花宮殿の特徴

部屋と通路の組み合わせで構成された地下水道に似たダンジョンだが、特徴的なのは見ための色。宮殿というだけあって、色鮮やかな壁が続いていてモンスターが見にくい。壁の色がカモフラージュ効果を生み出しているため、小さな敵や宝箱を見逃してしまうこともあるだろう。色の洪水に惑わされないためにも、周囲の様子や敵の位置はマップで把握しておきたい。



⬅フロアによって壁のイメージカラーが3種類に変化するが、派手なことにかわりはない。

フロア1　古代の風

- □ せん滅リミットタイム　08:00
- □ スフィーダ制覇
- □『アイテムのみ』で敵をせん滅せよ

● 出現モンスター
- ● バルーン伯爵×6
- ● バンディ×6
- ● キャッスルイーター×6
- ● シルバーギア×6

● ジオストーン　有
- ● 太陽が照らす水の香

● スフィーダ賞品
- ● 1回目 グレードアップの粉×1
- ● 2回目 炎の魔石×3
- ● 3回目 毒消しドリンク×2

フロア2　トランプ戦士集結

- □ せん滅リミットタイム　07:15
- □ スフィーダ制覇
- □『ライドポッドのみ』で敵をせん滅せよ

● 出現モンスター
- ● クローバー×5
- ● ハート×5
- ● スペード×5
- ● ダイヤ ×5
- ● ジョーカー×2

● ジオストーン　有
- ● シャラの木
- ● いっしょに歩いた花の道

● スフィーダ賞品
- ● 1回目 宝箱のカギ×5
- ● 2回目 ギフトカプセル×2
- ● 3回目 時を止めないお札×4

フロア3　危険な宝

- □ せん滅リミットタイム　07:02
- □ スフィーダ制覇
- □『モンスターへんげ』で敵をせん滅せよ

● 出現モンスター
- ● エビルパフォーマー×6
- ● ミミック×10

● ジオストーン　有
- ● 月の柱が導く扉

● スフィーダ賞品
- ● 1回目 聖なる魔石×5
- ● 2回目 ボムナッツ×3
- ● 3回目 とろりんチーズ×2

フロア4 ゾンビ地帯

□ せん滅リミットタイム 07:06
□ スフィーダ制覇
□ 回復せずにクリアせよ

ジオストーン 有
- 太陽がたどる道

出現モンスター
- バンディ×6
- キャッスルイーター×6
- シルバーギア×6
- カラス導師×2
- F·ドレイク×2

スフィーダ賞品
- 1回目 復活の粉×1
- 2回目 ときめきチェリー×3
- 3回目 毒リンゴ×1

フロア5 違和感

白の封印

□ せん滅リミットタイム 07:08
□ スフィーダ制覇
□『モニカの剣』で敵をせん滅せよ

ジオストーン 有
- コルバドの道
- 星影の階段と小川のせせらぎ

出現モンスター
- ハート×6
- ダイヤ×6
- エビルパフォーマー×6
- ムーンギョーン×2

スフィーダ賞品
- 1回目 グレードアップの粉×1
- 2回目 ごくじょうチキン×2
- 3回目 ネバネバピーチ×2

フロア6 リビングスタチュー

□ せん滅リミットタイム 07:15
□ スフィーダ制覇
□『アイテムのみ』で敵をせん滅せよ

ジオストーン 有
- 思い出の花壇

出現モンスター
- クローバー×3
- スペード×3
- ムーンギョーン×6
- ガーディア×9

スフィーダ賞品
- 1回目 金のノベ板×2
- 2回目 ばくだん×4
- 3回目 風の魔石×1

フロア7 デンジャラスゾーン

□ せん滅リミットタイム 07:40
□ スフィーダ制覇
□『ユリスの右手武器』で敵をせん滅せよ

ジオストーン 有
- 階段のそばに座ってた君

出現モンスター
- ジョーカー×6
- F·ドレイク×6
- C·ドレイク×6
- ストーミィー×2

スフィーダ賞品
- 1回目 エメラルド×1
- 2回目 冷気の魔石×3
- 3回目 ネバネバピーチ×1

フロア8 女は怖い

☐ せん滅リミットタイム　08:00
☐ スフィーダ制覇
☐『アイテムのみ』で敵をせん滅せよ

● ジオストーン　有
- 星影の階段
- 悲しみの回廊はどこへ通じる?

● 出現モンスター
- カラス導師×6
- ムーンギョーン×6
- ミス・ゴーゴン×4
- ロックテイスター×2

● スフィーダ賞品
- 1回目 ダイヤモンド×1
- 2回目 風の魔石×3
- 3回目 まったりバナナ×1

フロア9 地獄のエレファント

☐ せん滅リミットタイム　07:55
☐ スフィーダ制覇
☐『モンスターへんげ』で敵をせん滅せよ

● ジオストーン　有
- 星くずの池に隠された思い

● 出現モンスター
- F・ドレイク×6
- C・ドレイク×6
- 月花象×1

● スフィーダ賞品
- 1回目 復活の粉×1
- 2回目 ごくじょうチキン×3
- 3回目 銅のかたまり×5

フロア10 不死の敵を討て

☐ せん滅リミットタイム　07:01
☐ スフィーダ制覇
☐『ライドポッドのみ』で敵をせん滅せよ

● ジオストーン　有
- 道、木々のざわめき

● 出現モンスター
- シルバーギア×8
- エビルパフォーマー×6
- ミス・ゴーゴン×6
- スカルチーフ×2
- ミミック×2

● スフィーダ賞品
- 1回目 命中のコイン×1
- 2回目 だぶるプリン×3
- 3回目 ボムナッツ×2

フロア11 消えた宝石商

☐ せん滅リミットタイム　07:40
☐ スフィーダ制覇
☐『アイテムのみ』で敵をせん滅せよ

● ジオストーン　有
- 悲しみの回廊

● 出現モンスター
- ジョーカー×2
- ガーディア×6
- ロックテイスター×6
- ミミック×2
- ストーミィー×1

● スフィーダ賞品
- 1回目 グレードアップの粉×1
- 2回目 ボムナッツ×3
- 3回目 とろりんチーズ×2

フロア12 ユリスの一番長い日

青の封印

- ☐ せん滅リミットタイム　08:00
- ☐ スフィーダ制覇
- ☐『ユリスの銃』で敵をせん滅せよ

● ジオストーン　有
- 銀のベンチ

● 出現モンスター
- クローバー×4
- スペード×4
- ジョーカー×4
- F･ドレイク×4
- C･ドレイク×4

● スフィーダ賞品
- 1回目 粉砕のクリスタル×5
- 2回目 ときめきチェリー×3
- 3回目 毒リンゴ×1

フロア13 地獄回廊

- ☐ せん滅リミットタイム　07:35
- ☐ スフィーダ制覇
- ☐ 回復せずにクリアせよ

● ジオストーン　有
- アーカサルの階段

● 出現モンスター
- 月花象×2
- スカルチーフ×6
- ロックテイスター×4
- ストーミィー×2

● スフィーダ賞品
- 1回目 グレードアップの粉×1
- 2回目 ごくじょうチキン×2
- 3回目 ネバネバピーチ×2

フロア14 ひとりぼっちのモニカ

赤の封印

- ☐ せん滅リミットタイム　07:05
- ☐ スフィーダ制覇
- ☐『ライドポッドのみ』で敵をせん滅せよ

● ジオストーン　有
- ペトルの川

● 出現モンスター
- ハート ×4
- ダイヤ ×4
- ジョーカー×6
- ガーディア×4
- キングミミック×1

● スフィーダ賞品
- 1回目 グレードアップの粉×1
- 2回目 ばくだん×4
- 3回目 風の魔石×1

フロア15 荒れ狂う精霊たち

- ☐ せん滅リミットタイム　06:55
- ☐ スフィーダ制覇
- ☐『モニカの魔法』で敵をせん滅せよ

● ジオストーン　有
- フロール花壇

● 出現モンスター
- ミス･ゴーゴン×6
- ミミック×2
- サンダーゴースト×4
- レインゴースト×4
- ストームゴースト×4

● スフィーダ賞品
- 1回目 復活の粉×1
- 2回目 冷気の魔石×3
- 3回目 とんがりマロン×1

フロア16 ロンリーマシン

- □ せん滅リミットタイム 07:45
- □ スフィーダ制覇
- □『アイテムのみ』で敵をせん滅せよ

● ジオストーン 有

- ● フロール花壇

● 出現モンスター

- ● 月花象×4
- ● ライオグリフ×4
- ● スカルチーフ×6
- ● キングミミック×1
- ● ヴァンガードⅡ×2

● スフィーダ賞品

- ● 1回目 稲妻の魔石×5
- ● 2回目 稲妻の魔石×3
- ● 3回目 ふんわりパン×1

フロア17 高貴なる者

- □ せん滅リミットタイム 07:00
- □ スフィーダ制覇
- □ 回復せずにクリアせよ

● ジオストーン 無

- ● ナシ

● 出現モンスター

- ● ストーミィー×2
- ● ムーンジョー×4
- ● サンダーゴースト×6
- ● レインゴースト×6

● スフィーダ賞品

- ● 1回目 復活の粉×1
- ● 2回目 聖なる魔石×3
- ● 3回目 ペンキ(みどり)×10

フロア18 城の番犬

- □ せん滅リミットタイム 08:05
- □ スフィーダ制覇
- □ 回復せずにクリアせよ

● ジオストーン 有

- ● 月の柱

● 出現モンスター

- ● ミミック×2
- ● トイロック×8
- ● サンダーゴースト×1
- ● クロックナイト×1
- ● ヴァンガードⅡ×6

● スフィーダ賞品

- ● 1回目 時のコイン×1
- ● 2回目 聖なる魔石×3
- ● 3回目 ときめきチェリー×3

フロア19 思い出へ続く道

- □ せん滅リミットタイム 07:03
- □ スフィーダ制覇
- □『ユリスの右手武器』で敵をせん滅せよ

● ジオストーン 無

- ● ナシ

● 出現モンスター

- ● スカルチーフ×6
- ● ライオグリフ×2
- ● ストームゴースト×5
- ● キングミミック×2
- ● ムーンジョー×6

● スフィーダ賞品

- ● 1回目 だぶるプリン×4
- ● 2回目 炎の魔石×3
- ● 3回目 雷のエレメント×10

フロア20　最後の切り札

- □ せん滅リミットタイム　07:00
- □ スフィーダ制覇
- □『アイテムのみ』で敵をせん滅せよ

● ジオストーン　有
- 星くずの池

● 出現モンスター
- ミミック×4
- S·クローバー×4
- S·スペード×4
- S·ハート×4
- S·ダイヤ×4
- S·ジョーカー×2

● スフィーダ賞品
- 1回目 盗むコイン×1
- 2回目 宝箱のカギ×3
- 3回目 ウメおにぎり×1

フロア21　エレメンタルパーティ　青の封印

- □ せん滅リミットタイム　07:01
- □ スフィーダ制覇
- □ 回復せずにクリアせよ

● ジオストーン　無
- ナシ

● 出現モンスター
- サンダーゴースト×4
- レインゴースト×4
- ストームゴースト×4
- ヴァンガードⅡ×6
- クロックナイト×2

● スフィーダ賞品
- 1回目 復活の粉×1
- 2回目 リペアの粉×3
- 3回目 復活の粉×1

フロア22　さまよえる騎士の魂

- □ せん滅リミットタイム　07:15
- □ スフィーダ制覇
- □『モンスターへんげ』で敵をせん滅せよ

● ジオストーン　無
- ナシ

● 出現モンスター
- ムーンジョー×6
- トイロック×4
- ランサー×2
- リッチ ×4
- キングミミック×2

● スフィーダ賞品
- 1回目 グレードアップの粉×1
- 2回目 炎の魔石×3
- 3回目 毒消しドリンク×2

フロア23　油断大敵

- □ せん滅リミットタイム　06:30
- □ スフィーダ制覇
- □『ライドポッドのみ』で敵をせん滅せよ

● ジオストーン　無
- ナシ

● 出現モンスター
- ミミック×6
- ヴァンガードⅡ×4
- ランサー×6
- リッチ×5
- アースドラゴン×1

● スフィーダ賞品
- 1回目 宝箱のカギ×5
- 2回目 宝箱のカギ×2
- 3回目 時を止めないお札×4

フロア24　最後の戦い

白の封印

- □ せん滅リミットタイム　06:42
- □ スフィーダ制覇
- □『アイテムのみ』で敵をせん滅せよ

● ジオストーン　無

- ● ナシ

● 出現モンスター

- ● クロックナイト×4
- ● ランサー×4
- ● エビルネイル×4
- ● キングミミック×2
- ● アースドラゴン×4

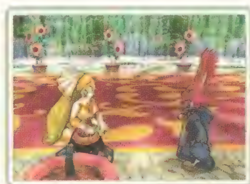
● スフィーダ賞品

- ● 1回目 聖なる魔石×5
- ● 2回目 ボムナッツ×3
- ● 3回目 とろりんチーズ×2

特殊イベント発生フロア

◆ 栽培室　サンとアンドレアの思い出

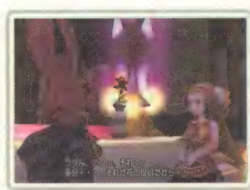
栽培室では太陽の花がたくさん育てられているが、そのなかの1輪がなぜか折れてしまった。折れた花を手にするアンドレアはとても悲しげで、その姿を見たサンはなぜかドキッとしてしまう。アンドレアは折れた花を部屋に飾ることにし、サンもその考えに賛成するが、どことなくうしろめたそうな態度だ。



⬅サンはアンドレアに好意を寄せていたが、素直な思いを言葉にできないでいた。

◆ アンドレアの部屋　大切なこと

栽培室の太陽の花を折った犯人はサンだった。しかしアンドレアはサンを責めずに、それが花の役目だったといい聞かせる。花はサンに折られることで、何か大切なことをサンに伝えてくれたはず。それが花の役目だったという言葉にサンの心も開いていく。



⬅アンドレアの言葉に感動するサン。そのサンが世界の破滅を望むのはなぜ？

◆ 太陽の間　アトラミリアと古代人のしかけ

3つのアトラミリアを手にした者は強大な力を手に入れられる……。その伝説につき動かされた人間たちの争いは次第に激化し、ついには月花宮殿とアンドレアも巻き込まれてしまった。アンドレアに助けられただひとり生き残ったサンは、アンドレアを殺した人間を、心休まる穏やかな生活を踏みにじった人間を憎むようになる。人間さえいなくなれば、いつまでもアンドレアと暮らせたのに。自分たちふたり以外すべていなくなればよかったのにと。そして人間たちが欲したアトラミリアの力を自分のものとし、人々の住む世界を無に帰すことを決意するようになる。



⬅争いは月花宮殿にまでおよんだ。アンドレアは自分が盾となりサンを逃がしてくれた。

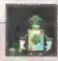


⬅荒野にひとりきりで残されたサン。彼にできるのは自分以外の存在を憎むことだった。

月花宮殿出現モンスター

Hpが1000以上のモンスターが半分以上を占め、また、さまざまな属性の敵が登場するため武器能力を全体的に高くしておかなければ勝ち進むのは難しい。戦闘後に獲得できるAbsは多いので、じっくりと強化を行なってから先のフロアへ進むほうがいいだろう。グリフォンとの最終戦がひかえているだけに、グレードゼロや南国のキングのような最強レベルの武器を作っておこう。


バルーン伯爵 (Hp812　Abs162)
ゆっくりと接近してきて帽子を振り回してくる。銃に弱いので近づかれる前に狙い撃とう。


クローバー (Hp833　Abs166)
接近するとクラブでなぐりかかってくるがリーチは短め。まずはガードでかわし、すぐに反撃に出ること。


スペード (Hp850　Abs170)
剣と魔法に耐性があるので、ユリスの右手武器を使い接近戦で倒そう。


キャッスルイーター (Hp872　Abs174)
Hpが高いとはいえネズミはネズミ。尻尾を振り回してきたらガードでかわし、振り終えたところで反撃だ。

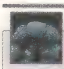

エビルパフォーマー (Hp888　Abs176)
強化されたグリフォン兵。標的の目前でジャンプして斬りかかってくるのでガードしてから即反撃だ。


ムーンギョーン (Hp900　Abs160)
リーチの長い槍による突きはガードで防ごう。銃や魔法よりもモニカの剣による攻撃が効果的。


ガーディア (Hp920　Abs184)
防御力が高いのでユリスで戦いたい。リーチの長い槍は攻撃モーションが大きくガードしやすい。


C・ドレイク (Hp950　Abs190)
属性が異なるだけで能力や攻撃パターンはF・ドレイクと同じ。体当たりをガードしたら反撃だ。

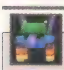

月花象 (Hp1500　Abs196)
ライドポッドで攻撃したほうが安全。そうでない場合は鼻での攻撃に注意して背後から攻めよう。


ロックテイスター (Hp980　Abs200)
ライドポッドに乗り換え、振り回す腕をかわせるよう背後に回りこんで攻撃しよう。


ストーミィー (Hp1600　Abs180)
大きくジャンプし、着地と同時に衝撃波を出してくるが、動きが遅いので接近戦で対処できる。


レインゴースト (Hp950　Abs190)
サンダーゴースト同様、敵の攻撃をガードでかわしてからの反撃が有効だ。


ヴァンガードⅡ (Hp2000　Abs190)
逆立ちしてから出してくる衝撃波はガードで耐えよう。Hpと防御力が高いのでライドポッドで戦うこと。


トイロック (Hp1065　Abs198)
防御力は相当高い。ユリスの右手武器やライドポッドで接近戦を挑もう。

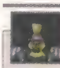

ライオグリフ (Hp2500　Abs195)
空中に飛び上がって羽根を飛ばしてくるが、真正面にいれば当たらない。モニカの剣が効果的。


バンディ (Hp820　Abs164)
動きは遅いので、近づいて速攻で倒すといい。離れた場所からはレーザー系の銃が効果的。


ハート (Hp842　Abs168)
傷ついた敵のHpを回復することがある。強敵を回復されるとやっかいなので、見かけたら最優先で倒そう。


ダイヤ (Hp865　Abs172)
リーチの長い槍の使い手。真正面は危険なので横や背後に回りこんでから攻撃するといい。


シルバーギア (Hp880　Abs176)
離れた場所からのボウガンがやっかい。弾速も速いので、ガードしつつ近づき、接近戦に持ちこみたい。

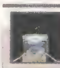

カラス導師 (Hp895　Abs178)
Hp回復能力を持っているので優先的に攻撃しよう。レーザー系の銃に耐性があるが攻撃力はたいしたことはない。


ジョーカー (Hp910　Abs182)
巨大なカマを振り回してくる攻撃は、背後にいても命中してしまう。動きが止まったら即ガードすること。


F・ドレイク (Hp950　Abs190)
接近すると体当たりで攻撃してくる。体当たりをガードで耐え、回転が止まったら攻撃しよう。


ミス・ゴーゴン (Hp965　Abs192)
離れた場所から石化効果のあるブレスを出してくる。銃や魔法に耐性があるので、接近戦でしとめよう。


スカルチーフ (Hp999　Abs168)
銃や魔法ではほとんどダメージをあたえられないので接近戦を挑もう。ユリスの右手武器が効果的。


ミミック (Hp1350　Abs100)
豪華な外見だけに能力もかなり高め。接近戦をさけ、離れた場所からレーザー系の銃で攻撃したい。


サンダーゴースト (Hp950　Abs190)
急降下してなぐりかかってくる。なぐり終わったあとが反撃のチャンス。それまではガードで耐えよう。


ストームゴースト (Hp950　Abs190)
サンダー、レインゴーストと同様の攻略で対処可能。外見は違うものの能力的にも大差はない。


ムーンジョー (Hp1036　Abs198)
標的を見つけると急降下してムチを振り回してくる。銃がよく効くので接近される前に狙い撃とう。


S・クローバー (Hp1100　Abs190)
クローバーの強化タイプ。武器が大型化しているが、リーチが短いのはかわっていない。


S・スペード (Hp1100　Abs190)
スペードの強化タイプ。銃と魔法には耐性があるので、背後から近づいて接近戦をしかけよう。



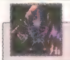
S・ハート　(Hp1100　Abs190)
ハートの強化タイプ。Hp回復能力が向上しているので、ほかの敵より優先的に倒すこと。



S・ジョーカー　(Hp1100　Abs190)
ジョーカーの強化版。接近戦に特化しているが、カマを振り回し終わったときにスキができる。



ランサー　(Hp1900　Abs200)
強力な槍とミサイルポッドで武装している。ミサイルはホーミング性が高いため逃げきれないことも。



エビルネイル　(Hp1500　Abs200)
ユリスの右手武器による攻撃が効果的。大剣の攻撃はモーションが大きいのでカードするのはたやすい。



アースドラゴン　(Hp2500　Abs300)
パンチにはときおり時間を止める効果があるが、ライドポッドならこの特殊効果を打ち消すことができる。



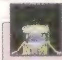
S・ダイヤ　(Hp1100　Abs190)
槍をうしろに引くのが槍を突き出す前兆。これをガードでかわしたらすかさず反撃に転じよう。



クロックナイト　(Hp2300　Abs200)
両腕の時計をヨーヨーのように飛ばしてくる。正面にいると危険なので、ライドポッドで背後から攻撃しよう。



リッチ　(Hp1160　Abs240)
標的を見つけると体を回転させながら体当たりしてくる。魔法がよく効くので接近される前に攻撃しよう。



キングミミック　(Hp1300　Abs200)
Hpは同じ月花宮殿に出現するミミックより低いが、ほかの能力はこちらのほうが上。ライドポッドで背後から攻撃だ。

要注意モンスター

■ ハート

Hp回復能力を持つ支援型モンスター。ほかのモンスターがハートといっしょに登場すると、ダメージをあたえても次々に回復させられてしまう。こうなると戦闘が長引くだけなので、ハートが出現したら最優先で倒すようにしよう。



■ シルバーギア

接近戦での攻撃手段は持っていないが、離れた場所から撃ってくるボウガンが強力。2～3体のシルバーギアにかこまれて十字砲火を受けるとHpが激減してしまう。戦闘時は周囲の状況を確認して1体ずつ相手にしよう。



■ ロックテイスター

Hpと防御力がかなり高く、銃と剣には耐性があり、唯一の弱点はライドポッドだけ。移動スピードが遅いので、ライドポッドに乗り換えたら敵の背後に回りこみつつ攻撃しよう。背後にいる限り、敵の攻撃を受ける心配はない。



■ ストーミィー

鼻から出すブレスは敵の真正面に密着してしまえばあたらないが、続いて出してくるジャンプからの衝撃波がくせもの。まともにくらうと吹っ飛ばされてしまうので、敵がジャンプしたらすかさずガード。それから反撃に転じよう。



■ クロックナイト

月花宮殿に出現するカラクリ属モンスターでは最強。両手に装備した時計型ヨーヨーを飛ばしてくるが、片手ずつしか使わないので反対側に移動すれば簡単によけられる。防御力は高めなので戦うときはライドポッドが無難。



■ アースドラゴン

月花宮殿に出現するモンスターのなかで最大のHpを誇る。離れた場所からはブレス、接近戦ではストップ効果のあるパンチを繰り出す。唯一の弱点は移動の遅さなので、ライドポッドで背後に回りこみ攻撃していこう。



月花宮殿　**BOSS**

闇の支配者

グリフォン



ついにグリフォンとの最終決戦のときが……。3つのアトラミリアの力を手にしたグリフォンは翼の生えた巨人となり、圧倒的な魔力で攻撃してくる。しかもHpが低下するたびに変態し攻撃力があがっていく強敵。変態を遂げるたびに攻撃方法や弱点も異なってくるので、それを見極めることが最重要。グリフォンを倒し、もとの優しいサンの記憶を取り戻せ。

Hp	11000	Abs	—	お金	—
攻撃力	124／141／154	防御	32／28／24	硬さ	3／2／2
攻撃方法	ホーミングレーザー、衝撃波、変態				

攻撃パターン

グリフォンは3段階に変態し、変態するごとに攻撃パターンやステータスがかわる。戦闘開始直後の第1形態時は、羽根からレーザーを出してくる。このレーザーは2種類あり、ホーミング性があるものとないものがある。また、第2形態になるとグリフォンは剣を装備。はなれたところからは衝撃波を出し、ときおり急接近して斬りかかってくるようになる。さらに第3形態になると地をはう2本のレーザーと衝撃波を組み合わせて攻撃をしてくるが、このレーザーにはストップ効果があり厄介。接近すれば剣で攻撃してくるだけになるので、最後は接近戦に持ちこむこと。



←ガードしないでレーザーをくらうとダメージは1回50以上。数発受けただけで危険。



←第2形態の出す衝撃波は横に移動し続けることで回避することができる。

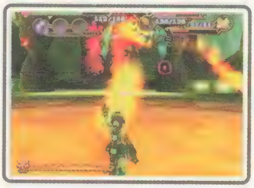
グリフォン大帝・第1形態攻略法

第1形態のグリフォンの弱点は、グリフォン本体ではなく、周囲を回転している3つのアトラミリア。ただし、アトラミリアは空中に浮かんでいるため、接近戦を挑むよりモニカの魔法で攻撃していくべきだ。魔法にはホーミング性があるので、回転しているアトラミリアにもあたりやすい。

グリフォンがレーザーを撃ってきたらガードで耐え、撃ち終わった時点で魔法で攻撃。グリフォンが雄叫びをあげたらホーミングレーザーを撃ってくるので、これもガードで耐えること。ホーミングレーザーは通常のものより攻撃時間が長い。ガードをはずすタイミングを間違えないように。



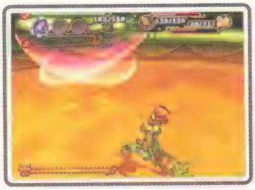
←グリフォンからあまり離れすぎると命中させにくい。写真くらいの距離がベストな位置。



←アトラミリアは小さいので、ロックオンできているかどうかがわかりにくい。

グリフォン大帝・第2形態攻略法

第2形態のグリフォンは離れた場所から剣を振り、衝撃波を飛ばしてくる。衝撃波は横に移動をすることでかわせるので、剣を振り上げる動作をしたらすかさず移動しよう。その後、衝撃波をよけたら、すかさず魔法で攻撃だ。また、ときおりジャンプしたグリフォンがこちらの目前まで急接近してくることがある。グリフォンが着地をはじめるとスキができるので、背後へ回りこみ、接近戦をしかけよう。そして2～3回攻撃したら距離をあけ、ふたたび衝撃波に備えロックオンをしたまま横移動を開始するのだ。あまり攻撃をし続けると手痛い反撃を受けてしまうので無理は禁物だぞ。



⬅衝撃波はスピードが速いので近すぎるとよけきれない。離れた位置で回避しよう。



⬅敵が急接近してきたら反撃のチャンス。すばやく背後に回りこんで攻撃をしていこう。

グリフォン大帝・第3形態攻略法

第3形態のグリフォンは、離れた場所から地をはうレーザーを出してくる。このレーザーは攻撃スピードが速いので横移動をしても回避できない。しかも、ストップ効果があり、命中すると一定時間行動不能になってしまう。この戦いに備え、お札や回復アイテムを用意しておきたい。ただし、レーザーは接近すれば使わなくなる。

接近戦になると、グリフォンは地面を叩いて衝撃波を発生させてくる。腕を振り上げたら衝撃波を出す前兆なので即ガード。衝撃波を耐えたら反撃に転じよう。グリフォンに距離をとられないようにすることが重要だ。



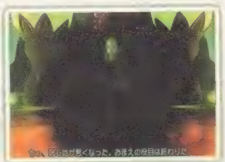
⬅接近するまでに1、2回はレーザーを受けてしまう。時を止めないお札を装備しておこう。



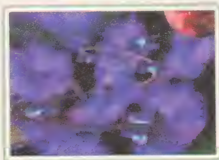
⬅最後は接近戦でトドメをさす。ガードしてもHpはけずられるので残りHpには注意しよう。

グリフォンを上回る敵、ダークエレメント出現

戦いに敗れたグリフォン＝サンは、思い出の中でアンドレアと再会する。アンドレアを自分から奪った人間を憎むサンに、彼女は人間の持っている大事なもののことを聞かせてくれる。それはユリスとモニカの旅をずっと見てきたサンも、うすうすと感じていたものだった。それに気づいたサンは自分の過ちを悟るのだが、そのとき、サンのなかからダークエレメントが出現。サンの憎しみを糧に成長しきったダークエレメントは、いつしかサンを影からあやつれるほど強大な力を手に入れていた。そしてサンを必要としなくなった今、自ら世界を滅ぼすため動き出したのだ。



⬅純粋なる悪意の化身、ダークエレメントが出現。人間を根絶やしにするために動き出す。



⬅月花宮殿の頭上に夢のらせんが出現。この最上階でダークエレメントは待っている。

最終決戦の地、夢のらせんへ

ダークエレメント出現後に現われる夢のらせんは、上空へと続く長い1本道。ところどころには踊り場があり、そこに到着するたびにボス戦が発生する。ボスは全部で5体いて、それぞれを倒さないかぎり先へ進めなくなっている。そしてこの5連戦のあと、いよいよ夢のらせん最上階で最終ボス、ダークエレメントとの最終決戦がはじまる。

グリフォン戦以降、強制的に移動させられてしまうため、セーブやアイテム補給はできず、手持ちの武器とアイテムだけでグリフォン最終戦から7連戦に挑むこととなる。もちろん途中で負ければその場でゲームオーバーだ。



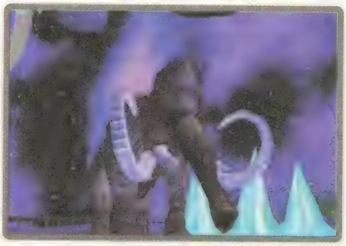
⬅最初のボスであるマンモとの戦いは、グリフォン戦後、続けざまに行なわれる。



⬅はるか上空へ続く夢のらせんからは、地上に落ちていく真赤な月の姿が見える。

夢のらせん　BOSS

マンモ



Hp	3600	Abs	—	お金	—
攻撃力	119	防御	85	硬さ	3
攻撃方法	鼻振り、衝撃波				

攻撃パターン

遠距離への攻撃はできないが、接近戦での攻撃力は絶大。長い鼻を振り回して正面の標的をなぎ倒し、前足を振り下ろして発生させた衝撃波で攻撃してくる。

攻略法

正面にいると鼻を振り回してくるので背後からの攻撃が基本。移動スピードが遅く簡単に背後をとることができるので、回りこんだところで攻撃をすればいい。衝撃波の攻撃範囲には背後も含まれるが、ガードしていれば影響はない。前足を持ち上げたら衝撃波を出してくる合図。すかさずガードしよう。ユリスやモニカで戦ってもいいが、できるだけHpを温存するためにもライドポッドで戦うほうがオススメ。



夢のらせん　BOSS

ナイトメア



Hp	3800	Abs	—	お金	—
攻撃力	117	防御	85	硬さ	3
攻撃方法	ブレス、衝撃波				

攻撃パターン

離れているときは鼻からのブレス。接近するとジャンプして、着地と同時に出る衝撃波で攻撃してくる。ブレスは、敵の真正面に密着していればあたることはない。

攻略法

とにかく移動スピードが遅いのが最大の弱点。ここをついて遠距離からライドポッドで攻撃をしかけよう。ライドポッドにペズキャノンやミサイルポッドなどの射撃武器と移動速度の速いレッグパーツを装備したら、バックしながらひたすら連射。ナイトメアのスピードではとてもライドポッドに追いつけず、一方的な攻撃が可能となる。充分に距離を取っていればブレスもとどかないので、ノーダメージで倒すこともできるぞ。



夢のらせん **BOSS**

ブラックドラゴン



Hp	4000	Abs	—	お金	—
攻撃力	123	防御	85	硬さ	3
攻撃方法	パンチ、ブレス				

攻撃パターン

離れた場所には射程の長いブレスを出し、接近すると強力なパンチで攻撃してくる。ブレスにはのどカラカラの特殊効果があるので、おいしい水で回復しよう。

攻略法

基本的にはナイトメアと同じ攻略法でいい。射撃武器と移動スピードの速いレッグを装備したライドポッドで、バックしながら撃ち続けよう。ただしナイトメアよりブレスの射程が長いため、充分に距離を取っている場合でも、ブレス攻撃がきたら横移動で回避すること。またときおりこちらにダッシュしてくることがあるが、この場合も横移動で回避しながら距離をとり、ダッシュが終わったところを狙って狙撃しよう。



夢のらせん **BOSS**

ユーサー



Hp	4100	Abs	—	お金	—
攻撃力	115	防御	85	硬さ	3
攻撃方法	ミサイルポッド				

攻撃パターン

リーチの長い槍と背中に搭載したミサイルポッドで攻撃してくる。ミサイルポッドはホーミング性が高く、しかも連射してくるので、攻撃よりも回避を重視して戦うことになる。

攻略法

ユーサーにもライドポッドによる遠距離攻撃が有効だが、注意すべきなのはミサイルポッドによる攻撃。かなりホーミング性が高いため、発射音がしたと同時に横移動を開始しないと回避しきれない。ここでライドポッドが使用不能になってしまうと、次のボス戦に影響を及ぼしてくるので、回避に適した移動スピードの速いレッグパーツを装備し、常にユーサーから距離を取りつつ攻撃していくことが重要となってくる。



夢のらせん **BOSS**

ガシャ・アイン＆ツバイ



攻撃パターン

赤いアインと青いツバイがペアで出現するので、挟まれないよう移動すること。接近戦では装備した大剣で攻撃し、離れた場所からは剣を突き刺し地をはうレーザーを放ってくる。

攻略法

この敵に対してもライドポッドによる遠距離射撃が有効。敵を中心に円を描くように移動すると2体は離れないまま移動してくるので、挟まれる心配はない。まずは防御力の低いツバイを優先して倒そう。ときおり剣から放ってくる高速のレーザーは、剣を振り下ろすと同時に出してくるが、ホーミング性はないので常に横移動していれば簡単にかわせる。

Hpアイン/ツバイ	4000/6000	Abs	—	お金	—
攻撃力アイン/ツバイ	115/122	防御アイン/ツバイ	85/85	硬さ	—
攻撃方法	地をはうレーザー、大剣、衝撃波				

夢のらせん　**BOSS**

悪意の化身

ダークエレメント

憎しみから生まれたダークエレメントは、月が地上に落下するまでに倒さなければならない。残された時間は05:00:00。画面右下のタイム表示が00:00:00になると、Hpが残っていてもゲームオーバーになってしまう。ユリスとモニカの能力を使いわけ、ダークエレメントの胸の光に注意しつつ、戦おう。



Hp	6000	Abs	-	お金	-
攻撃力	147	防御	22	硬さ	-
攻撃方法	呪いの弓矢、レーザー、瞬間移動				

攻撃パターン

ダークエレメントは離れた場所からは弓、接近戦では槍で攻撃してくる。弓は攻撃モーションが大きく、弾速も速くないのでガードは簡単だが、ときおり呪いの特殊効果が発生する。接近戦になると、3連続で槍を突き出す攻撃をしてくる。ガードしても40～50のダメージを受けてしまうので、攻撃を受けたら即Hpを回復しよう。

ダークエレメントが姿を消したらレーザー発射の前兆。フロアの3方向いずれかに巨大なダークエレメントが出現し、レーザーを放ってくる。敵が出現した方向の対極に移動し、レーザーが止まるまでガードしておこう。



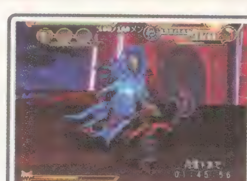
⬅背景が暗いので、場所によっては弓の攻撃モーションが見にくいこともある。



⬅姿を消したあとどの方向に現われるかはランダム。視点変更ですばやく見つけよう。

ダークエレメント攻略法

ダークエレメントを攻撃する場合は、敵の胸の輝きが重要なヒントとなる。この輝きが青い場合はユリス、赤い場合はモニカの攻撃が有効になるのだ。対応しないキャラクターで攻撃してもダメージはあたえられない。敵が離れた場所にいるときは銃か魔法で攻撃。飛んでくる矢をガードで耐えつつ反撃しよう。たいしたダメージはあたえられないが、少しでもHpを削ることが重要だ。ダークエレメントが近づいてきたらまずはガード。3連続攻撃をしたあとは敵の動きが止まるので、そのスキに反撃をすること。ただし、敵はすぐ動き出すので2～3度攻撃したら即ガードしよう。



⬅接近戦のほうが大ダメージをあたえやすい。とはいえ敵は強力なので無理は禁物。



⬅一方が倒されてしまうと時間内クリアは難しい。倒すためにはふたりの力が必要だ。

第7章

ジオラマモード

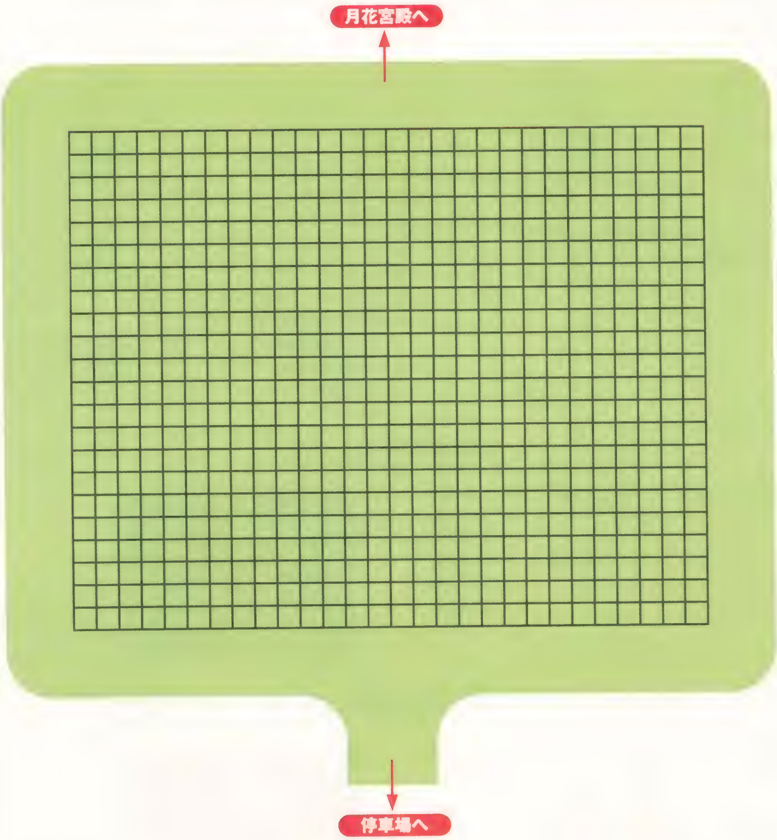
月花宮殿庭園

◆ 月花宮殿庭園の特徴 ◆

ほかのジオラマと違い、月花宮殿庭園は見本の絵とまったく同じになるよう再現しなければならない。また、マップサイズは必要なパーツをギリギリ配置できる大きさなので、最初の配置がずれていると最後には余裕がなくなってしまう。



⬅まずは絵をしっかり確認しよう。左右を反対に見てしまいがちなので注意すること。



第7章で見つかるジオラマパーツ

ほかの章のジオラマパーツはマップ間の流用が可能なのに対し、第7章で見つかるパーツはこの章でしか使用できない。しかも配置してもCPやポリン数は変化せず、キャラクターを移住させることもできないので、純粋に庭園を復活させるためだけのパーツといえる。

また、パーツと同じように、復活条件もほかの章のジオラマとは違っている。拾ってきたジオストーンをダウンロードしても「条件が解析不能」といわれ、復活条件のリストには「???」と表示されてしまうのだ。しかし、復活条件はエントランスホールに飾られた絵に示されているので、リストに表示されなくても心配することはないぞ。絵に示されたパーツ配置を読み取れるかどうかが重要となってくるので、しっかり観察しよう。特に銀のベンチなどの小さいパーツやマップの端にあるものは見落としがちだが、忘れれば当然のことながら、完全復活は達成できない。ジオラマモードからも絵は確認できるので、迷った場合はその度見るようにしよう。

■ 庭園パーツ

パーツ名と配置スペース	CP	ポリン
シャラの木	0	0
コルバドの道	0	0
星影の階段	0	0
道	0	0
悲しみの回廊	0	0

■ 庭園パーツ

パーツ名と配置スペース	CP	ポリン
アーカサルの階段	0	0
ペトルの川	0	0
フロール花壇	0	0
月の柱	0	0
星くずの池	0	0

■ その他のパーツ

パーツ名と配置スペース	CP	ポリン
銀のベンチ	0	0

憩いの噴水について

月花宮殿庭園の中心となるのが憩いの噴水だ。このパーツを基準にしてほかのパーツを配置することになるので、噴水の位置がずれてしまうと最終的にすべてをマップ内に収めることが不可能になってしまう。配置前のマップをよく確認し、噴水の位置は慎重に決定しよう。



⬅噴水を基準に道を配置し、その周囲に木や花壇などのパーツを並べていくことになる。

星影の階段と道について

道に対して星影の階段のサイズはかなり大きめなので、道の配置数を間違えると階段を置けなくなってしまう。まずは噴水から道をふたつ並べ、それに続けて星影の階段を配置すればマップ内にキチンと収められるぞ。階段を渡った先にも道をひとつ配置することを忘れずに。



⬅道と星影の階段が一直線になるようにする。階段の下にはペトルの川を配置しよう。

月花宮殿庭園復活の条件

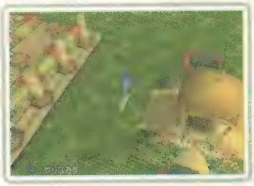
チェックポイントのリストの上から順番に達成していくことが一番の早道。ほかの章では特定の条件を満たすとイベントが発生したが、月花宮殿では庭園が完成するまでイベントは何も起こらない。庭園内にはタイムゲートも存在しないので、パーツを配置しても、未来への影響もない。もちろん復活する店もないので、武器やアイテムはほかの町やダンジョンで調達することになる。

■ チェックポイント

1. 太陽が照らす水の香
2. 一緒に歩いた花の道
3. 月の柱が導く扉
4. 太陽がたどる道
5. 星影の階段と小川のせせらぎ
6. 思い出の花壇
7. 階段のそばに座ってた君
8. 悲しみの回廊はどこへ通じる？
9. 星くずの池に隠された思い
10. 木々のざわめき



⬅もっとも大きいパーツ悲しみの回廊は、マップの端ギリギリの部分に配置する。



⬅アーカサルの階段の前後に銀のベンチを配置。多少のズレは許容範囲。

庭園復活に関わる8枚の絵

エントランスホール内にある8枚の絵が庭園復活のヒント。もとの庭園の姿を別々の角度から描いたものだが、全体図が見られるものは1枚もない。8枚の絵を参考に各パーツの位置関係を計算しジオラマを配置していこう。



■ 絵:庭園中央



■ 絵:庭園左上



■ 絵:庭園右下



■ 絵:庭園右上～右下



■ 絵:庭園右～中央



■ 絵:庭園右上



■ 絵:庭園左下



■ 絵:庭園左上～左下

月花宮殿庭園の特徴

POINT 1　地面の色が違う場所に噴水を配置

月花宮殿庭園を復活させるうえで、すべての基準となるのが憩いの噴水。このパーツの配置場所がズレると、あとあとパーツを置くスペースが足りなくなってしまう。マップをよく見ると中央に色の違う部分があるので、この部分をおおい隠すように噴水パーツを配置しよう。



⬅数ドットのズレが致命的になることもある。方向キーで配置場所を微調整していこう。

POINT 2　2種類の道の配置方法

噴水を配置したら次は道の配置。道は2種類あり、方向によって配置するパーツが違うことに注目。ゲートと宮殿を結ぶ縦方向にはコルバドの道を、横方向には道パーツを配置。配置した道同士はピッタリくっつけ、すきまがないようにしよう。もちろん左右のズレにも要注意。



⬅視点変更を使えばドット単位のズレを見逃さない。細かい部分で手を抜かないこと。

POINT 3　左右を間違えないように池と回廊を配置

道の場所が決定すれば必然的に橋と川の位置も決まる。ここまではほぼ左右対称なので、間違えることはないだろう。問題は星くずの池と悲しみの回廊の配置。月花宮殿に向かって右側に星くずの池。左側に悲しみの回廊を配置するのが正解。向きを逆にしてしまうとマップに収まりきっても完成とはならない。

星くずの池はペトルの川の先に配置する。それほど大きくないパーツなので余裕を持って置けるはずだ。反対に、第7章に登場するパーツのなかで最大級のサイズということもあり、置き場に余裕がないのが悲しみの回廊。マップ端のギリギリに配置をしなければならないが、憩いの噴水をはじめ、ここまでに配置したパーツが数ドットズレただけでも入りきらなくなってしまう。



⬅正方形の星くずの池。周囲に木や花壇がないため、余裕を持った配置が可能だ。



⬅悲しみの回廊にはシャラの木と道が隣接。これらに干渉して配置できないことがある。

POINT 4　外側に位置する道は配置しなくてもいい

絵を確認すると、噴水から出て星影の階段を渡った先にも道がひとつ配置されている。この道も噴水の位置次第で入りきらなくなることが多いパーツ。ところがこのパーツだけは配置しなくても完成と見なされるのだ。配置するかどうかはプレイヤーの好みということになる。



⬅ゲーム上関係ないが、自分のなかで完全復活をめざすなら、是が非でも配置したい。

月花宮殿庭園の復活

月花宮殿庭園は、色とりどりの花が咲き乱れる美しい場所だった。中央には清らかな水のあふれる憩いの噴水があり、そこから4方向に石畳の道が伸びている。庭園の左右には2本の小川が流れ、川をまたぐように築かれたアーカサルの階段を渡ると銀のベンチでひと休みすることができる……。この美しい庭園を復活させるとアンドレアとグリフォンの思い出がよみがえり、グリフォンの本当の名前とその由来が判明し、太陽の間へ入れるようになる。

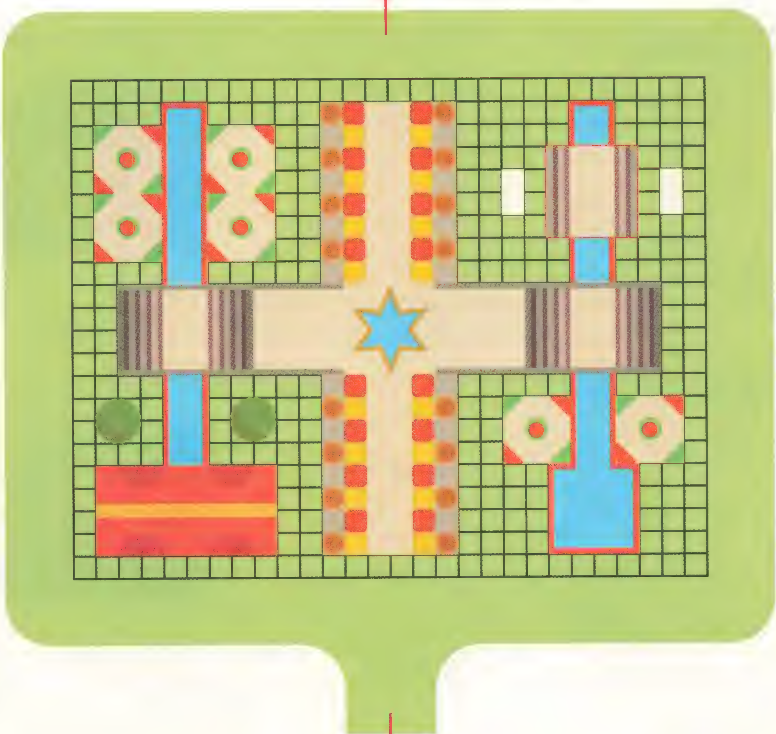
100%達成ごほうびアイテム

アイテム／太陽の石、月の石


太陽の石

月の石


⬅スペクトル化専用アイテム。太陽の石は冷気以外、月の石は炎以外の全属性値を8～15上昇させる。



第8章

忘れられた冒険

バーム鉄道の路線拡大のため、燃料を求めてゼルマイト鉱山洞へ。鉱山洞最深部でユリスとモニカが見たものは……！？

ストーリー攻略

ニード町長の宣言

■ バーム鉄道、沿線拡大計画

グリフォンの脅威がなくなり平和を取り戻した今、ニード町長は大陸全土の復興を決意。その第一歩としてバーム鉄道の路線を大陸の隅々まで拡張することを計画し、ユリスに協力を要請してくる。

■ ゼルマイト鉱山を探して

鉄道を敷いても列車の燃料が足りなければしかたがない。燃料となるゼルマイト鉱石を探しに、パームブリンクスの公園の外れにあるゼルマイト鉱山洞へ向かうことになるが、内部は凶暴なモンスターの巣になっていた。

鉱山洞探険

■ ひとりぼっちの冒険

モニカは自分の時代に戻ってしまったので、ゼルマイト鉱石はユリスひとりで探さなければならない。



■ やってきたモニカ

鉱員たちの休憩所に到着したユリスの前にモニカが現われた。また一緒に冒険をすることになる。

■ 復讐のメタルボルカス

バーム鉄道が襲撃されたときに撃退したはずのボルカス。しかしヤツは死んでいなかった。復讐に燃えるボルカスは、自らの体をマシンに改造し、メタルボルカスとなって、ユリスたちの前にまたまたまたまた現われる。

最深部で待つものは……。

■ 道をふさぐ岩をどかす

こまごまと道が枝分かれしているゼルマイト鉱山洞内部。道の先のほとんどは袋小路となっており、各行き止まりにはボスが待ちうけていた。このボスのなかからダイナマイトを手に入れ、大岩を爆破しゼルマイト鉱石が眠る鉱山洞最深部へと進むことに。



■ ゼルマイト鉱石と魔人

ゼルマイト鉱石を発見したユリスとモニカの前に知る人ぞ知る魔人が出現。おなかがへっていた魔人はふたりを食べようと襲いかかってくる。魔人を撃退できれば鉱石が手に入り、忘れられた冒険も終幕を迎える。

エンディング

8章では未来に行けない?

第7章でのグリフォン、ダークエレメントとの戦いでアトラミリアは奪われてしまったため、もう未来へ行くことはできない。ワールドマップからも復興した町に行くことはできても、未来の町やカザロフストーンヘンジ、月花宮殿には行けなくなってしまう。未来に行けないということは未来の店も利用できないということ。8章では、パームブリンクスにある店か、サポートキャラクターの店を利用するしかない。しかし、モートンのアイテム屋では商品が一新され、ダンジョンで拾うか、景品でもらう以外入手手段がなかった貴重な武器強化アイテム、宝石類が売り出されるようになる。



⬅今までアトラミリアがぶらさがっていたユリスの首には懐中時計がさげられている。



⬅お金にものをいわせて宝石をガンガン購入。もうクリスタルなんて必要ないね!

未来に戻ったモニカは仲間にならない?

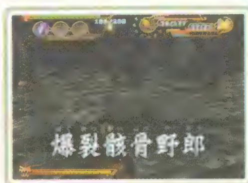
ことが終わりモニカは自分の時代に帰ってしまったため、ユリスひとりで冒険をすることになるが、鉱員たちの休憩所に到着すると未来からモニカが戻ってくる。それ以降はこれまでどおりにモニカでも戦えるようになるぞ。もちろんモンスターへんげも可能だ。



⬅星の砂時計を使って戻ってきたモニカ。ユリスの時代をかなり気に入ったのか?

行き止まりの部屋には何がある?

ゼルマイト鉱山洞には袋小路の部屋が4ヵ所あり、それぞれボス戦が発生する。ボス戦をクリアすると宝箱が出現し、なかから宝石や太陽、月の石といった貴重なアイテムが入手できる。さらにこれらのボスが落とす宝箱のひとつに、キーアイテム、ダイナマイトが入っているのだ。



⬅ボスは単体ではなく複数で登場する。ボスの集団を相手に戦わなければならない。

坑道をふさぐ岩をどけるには?

ゼルマイト鉱山洞最深部に到着しても、坑道を大きな岩が完全にふさいでしまっていて先へ進めない。この岩をどけない限り鉱石は入手できないが、そのためにはダイナマイトが必要。ダイナマイトは袋小路にいるボスとの戦いをクリアすると入手できるので、一度引き返して各行き止まりまで行きボスを倒そう。

手に入れたダイナマイトを岩の前で使うと最深部へ進めるようになる。部屋の奥では最終ボス、魔人との戦闘が発生するので、その前にセーブや回復アイテムの補給をしておこう。

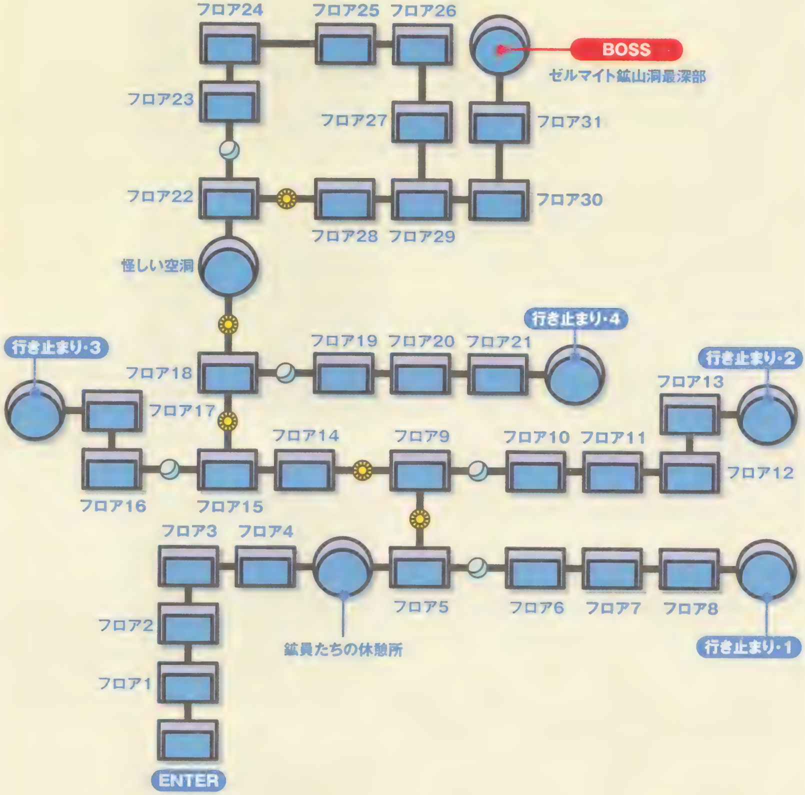


⬅大岩の前に立ち「!」がでたところでダイナマイトを使うと、岩が破壊され先に進める。

第8章

ダンジョン

ゼルマイト鉱山洞



重要オブジェクト

宝箱



扉



回復



ゲートキー

トロッコの油



扉のカギ

さびたカギ



ゼルマイト鉱山洞の特徴

全ダンジョン中最多フロア数を誇るゼルマイト鉱山洞だが、部屋の構造自体は、通路と部屋の組み合わせという単純な作り。しかしひとフロアひとフロアがかなり広いためクリアまでにかかる時間は長くなる。また内部は薄暗く、接近してきたモンスターを見落としやすいので注意しよう。



⬅通路の両側が一段高くなっている。スフィーダの際、ここにスフィアを乗せるとOBに。

フロア1　ゼルマイトをさがせ!

- □ せん滅リミットタイム　09:20
- □ スフィーダ制覇
- □『ユリスの銃』で敵をせん滅せよ

スフィーダ賞品
- 1回目 治癒のコイン×1
- 2回目 富のコイン×2
- 3回目 聖水×5

出現モンスター
- 鉱石泥棒×6
- ポックルワーカー×6
- ダークフラワー×6
- シロヒゲ×4

フロア2　ツキのもぐら

- □ せん滅リミットタイム　09:00
- □ スフィーダ制覇
- □ 回復せずにクリアせよ

スフィーダ賞品
- 1回目 命中のコイン×1
- 2回目 経験のコイン×1
- 3回目 毒を無効にするお札×1

出現モンスター
- 鉱石泥棒×6
- マローン×6
- マインモーラー×6
- シロヒゲ×6

フロア3　最強のカエル

- □ せん滅リミットタイム　08:50
- □ スフィーダ制覇
- □『アイテムのみ』で敵をせん滅せよ

スフィーダ賞品
- 1回目 ポテトパイ×1
- 2回目 宝箱のカギ×2
- 3回目 ネバネバしないお札×1

出現モンスター
- ダークフラワー×6
- ガマール×6
- W・ドレイク×6
- T・ドレイク×6

フロア4　エビルバット襲来

- □ せん滅リミットタイム　09:45
- □ スフィーダ制覇
- □『ライドポッドのみ』で敵をせん滅せよ

スフィーダ賞品
- 1回目 マイティーヒール×10
- 2回目 宝箱のカギ×4
- 3回目 呪われないお札×1

出現モンスター
- エビルバット×11
- H・ドレイク×4
- ダーカー×5
- ミミック×2

フロア5 運命の分岐点

- □ せん滅リミットタイム 09:46
- □ スフィーダ制覇
- □『アイテムのみ』で敵をせん滅せよ

スフィーダ賞品
- 1回目 ガーネット×1
- 2回目 ボムナッツ×3
- 3回目 ごくじょうチキン×2

出現モンスター
- エビルバット×4
- ストーンガード×4
- デンジャーボム×4
- スノーゴースト×4
- ファイアゴースト×4

フロア6 怖い顔

- □ せん滅リミットタイム 08:40
- □ スフィーダ制覇
- □ 回復せずにクリアせよ

スフィーダ賞品
- 1回目 アメジスト×1
- 2回目 ときめきチェリー×3
- 3回目 毒リンゴ×1

出現モンスター
- ダーカー×5
- ストームフラワー×5
- ケーブブル×5
- 夜叉の面×5

フロア7 最強のイノシシ

- □ せん滅リミットタイム 09:20
- □ スフィーダ制覇
- □『アイテムのみ』で敵をせん滅せよ

スフィーダ賞品
- 1回目 アクアマリン×1
- 2回目 ごくじょうチキン×2
- 3回目 ボムナッツ×2

出現モンスター
- エビルバット×6
- ファイアゴースト×2
- トッシーンZ×6
- グール×6

フロア8 殺人戦車

白の封印

- □ せん滅リミットタイム 09:50
- □ スフィーダ制覇
- □『ライドポッドのみ』で敵をせん滅せよ

スフィーダ賞品
- 1回目 ポテトパイ×1
- 2回目 ダイヤモンド×1
- 3回目 風の魔石×1

出現モンスター
- エビルバット×6
- アングリーキャノン×6
- ミミック×2
- ガハパハ×4
- ロックフェイス×4
- キングミミック×2

フロア9 どっちにするの?

- □ せん滅リミットタイム 08:50
- □ スフィーダ制覇
- □『モニカの剣』で敵をせん滅せよ

スフィーダ賞品
- 1回目 パール×1
- 2回目 稲妻の魔石×3
- 3回目 だぶるプリン×1

出現モンスター
- ミミック×6
- トッシーンZ×6
- フェアリー×6
- アイアンスピアー×3

フロア10 老婆は見た!

- ☐ せん滅リミットタイム 09:00
- ☐ スフィーダ制覇
- ☐ 回復せずにクリアせよ

スフィーダ賞品
- 1回目 エデンの果実×1
- 2回目 ルビー×1
- 3回目 ネバネバしないお札×1

出現モンスター
- ガハパハ×6
- スパイダーレディ×6

フロア11 恐ろしき大蛇!

- ☐ せん滅リミットタイム 09:25
- ☐ スフィーダ制覇
- ☐『アイテムのみ』で敵をせん滅せよ

スフィーダ賞品
- 1回目 ペリドット×1
- 2回目 聖なる魔石×3
- 3回目 ときめきチェリー×3

出現モンスター
- グール×6
- ロックフェイス×6
- 土龍×1
- アイアンスピアー×2
- キングミミック×2

フロア12 こりない兵士たち

- ☐ せん滅リミットタイム 09:40
- ☐ スフィーダ制覇
- ☐『ライドポッドのみ』で敵をせん滅せよ

スフィーダ賞品
- 1回目 サファイア×1
- 2回目 炎の魔石×3
- 3回目 石化しないお札×1

出現モンスター
- R·クローバー×4
- R·ハート×4
- R·スペード×4
- R·ダイヤ×4
- R·ジョーカー×4

フロア13 地獄1丁目

- ☐ せん滅リミットタイム 09:50
- ☐ スフィーダ制覇
- ☐『ユリスの銃』で敵をせん滅せよ

スフィーダ賞品
- 1回目 魔女のパフェ×1
- 2回目 トパーズ×1
- 3回目 とろりんチーズ×2

出現モンスター
- T·ドレイク×2
- R·ジョーカー×4
- アイアンスピアー×6
- キングミミック×2

フロア14 真実への道

- ☐ せん滅リミットタイム 10:30
- ☐ スフィーダ制覇
- ☐『アイテムのみ』で敵をせん滅せよ

スフィーダ賞品
- 1回目 魔女のパフェ×1
- 2回目 太陽の石×1
- 3回目 ネバネバピーチ×2

出現モンスター
- デスマウス×6
- バルーン公爵×6
- ピュートス×6
- スケアクロウ×6

フロア15　分かれ道

- □ せん滅リミットタイム　10:50
- □ スフィーダ制覇
- □『ユリスの右手武器』で敵をせん滅せよ

スフィーダ賞品
- 1回目 月の石×1
- 2回目 ばくだん×4
- 3回目 風の魔石×1

出現モンスター
- ミステリープラント×6
- ヘルポックル×6
- 大怪樹×2
- ミミック×4

フロア16　はぐれ街道

- □ せん滅リミットタイム　11:20
- □ スフィーダ制覇
- □『ライドポッドのみ』で敵をせん滅せよ

スフィーダ賞品
- 1回目 グレードアップの粉×1
- 2回目 冷気の魔石×3
- 3回目 とんがりマロン×1

出現モンスター
- ボルタ×8
- プラチナギア×6
- コルセアエリート×6
- 暗黒の甲羅×4

フロア17　迷い

- □ せん滅リミットタイム　11:35
- □ スフィーダ制覇
- □『アイテムのみ』で敵をせん滅せよ

スフィーダ賞品
- 1回目 宝箱のカギ×8
- 2回目 稲妻の魔石×3
- 3回目 聖水 ×1

出現モンスター
- ミステリープラント×4
- 影法師×6
- ベヒモス×2
- 鬼くぐつ×6
- バンドー×4

フロア18　最強のチビ竜軍団

- □ せん滅リミットタイム　11:40
- □ スフィーダ制覇
- □ 回復せずにクリアせよ

スフィーダ賞品
- 1回目 グレードアップの粉×2
- 2回目 ボムナッツ×3
- 3回目 とろりんチーズ×2

出現モンスター
- 古代火竜×4
- 古代氷竜×4
- 古代飛竜×4
- 古代雷竜×4
- 古代聖竜×4

フロア19　帰ってきたキャプテン

- □ せん滅リミットタイム　12:00
- □ スフィーダ制覇
- □『モニカの魔法』で敵をせん滅せよ

スフィーダ賞品
- 1回目 エデンの果実×1
- 2回目 復活の粉×2
- 3回目 毒リンゴ×3

出現モンスター
- コルセアエリート×8
- 大怪樹×2
- OYAKATA×4

フロア20 地獄の曲がり角

- ☐ せん滅リミットタイム 11:55
- ☐ スフィーダ制覇
- ☐『ライドポッドのみ』で敵をせん滅せよ

スフィーダ賞品
- 1回目 グレードアップの粉×2
- 2回目 ごくじょうチキン×2
- 3回目 ストーンベリー×2

出現モンスター
- バンドー×6
- タイタン×6
- 怪傑月光×6
- ラーダァ×2

フロア21 ミイラ天国

- ☐ せん滅リミットタイム 12:40
- ☐ スフィーダ制覇
- ☐『アイテムのみ』で敵をせん滅せよ

スフィーダ賞品
- 1回目 ビンビンドリンク×2
- 2回目 ばくだん×4
- 3回目 聖なる魔石×1

出現モンスター
- 古代火竜×2
- 古代聖竜×2
- レヴナント×16
- ダークキーパー×2

フロア22 3丁目入口

- ☐ せん滅リミットタイム 12:30
- ☐ スフィーダ制覇
- ☐『アイテムのみ』で敵をせん滅せよ

スフィーダ賞品
- 1回目 ガーネット×1
- 2回目 ごくじょうチキン×2
- 3回目 ネバネバしないお札×1

出現モンスター
- レヴナント×4
- ラストガーディアン×6
- 闇の道化師×6
- スマイルウルフ×6
- キングミミック×1

フロア23 ボルカス軍団の残党

- ☐ せん滅リミットタイム 12:40
- ☐ スフィーダ制覇
- ☐ 回復せずにクリアせよ

スフィーダ賞品
- 1回目 アメジスト×1
- 2回目 マイティーヒール×2
- 3回目 ときめきチェリー×3

出現モンスター
- ミミック×4
- ケルベロス×4
- インプ×6
- クラウ・マウネス×4
- インクーダー×6

フロア24 地獄3丁目・井戸端会議

- ☐ せん滅リミットタイム 13:00
- ☐ スフィーダ制覇
- ☐『ライドポッドのみ』で敵をせん滅せよ

スフィーダ賞品
- 1回目 アクアマリン×1
- 2回目 復活の粉×2
- 3回目 石化しないお札×1

出現モンスター
- ビジィモーラー×6
- デッドロープ×2
- ミセス・ゴーゴン×6
- バパンチュラ×6

フロア25 最後のエレメンタル

- □ せん滅リミットタイム 13:10
- □ スフィーダ制覇
- □『ユリスの銃』で敵をせん滅せよ

スフィーダ賞品
- 1回目 ダイヤモンド×1
- 2回目 宝箱のカギ×5
- 3回目 とろりんチーズ×3

出現モンスター
- マグマの使者×4
- 雪原の使者×4
- 雷の使者×4
- 風の使者×4
- 荒波の使者×4

フロア26 ウミンチュ

- □ せん滅リミットタイム 13:20
- □ スフィーダ制覇
- □『モニカの剣』で敵をせん滅せよ

スフィーダ賞品
- 1回目 エメラルド×1
- 2回目 グレードアップの粉×1
- 3回目 まったりバナナ×3

出現モンスター
- ウミンチュ×6
- 岩之助×6
- スィートダイナマイト×6
- ガルーダ×6

フロア27 ファイナルスネーク

- □ せん滅リミットタイム 12:30
- □ スフィーダ制覇
- □『アイテムのみ』で敵をせん滅せよ

スフィーダ賞品
- 1回目 パール×1
- 2回目 宝箱のカギ×5
- 3回目 ネバネバピーチ×4

出現モンスター
- デッドロープ×2
- ミセス・ゴーゴン×6
- アイアンゴースト×6
- レイス×6
- キングミミック×2

フロア28 不安

- □ せん滅リミットタイム 12:38
- □ スフィーダ制覇
- □『モニカの魔法』で敵をせん滅せよ

スフィーダ賞品
- 1回目 ペリドット×1
- 2回目 ごくじょうチキン×3
- 3回目 とんがりマロン×3

出現モンスター
- RSF・クローバー×4
- RSF・ハート×4
- RSF・スペード×4
- RSF・ダイヤ×4
- RSF・ジョーカー×2

フロア29 予兆 白の封印

- □ せん滅リミットタイム 10:50
- □ スフィーダ制覇
- □『ユリスの右手武器』で敵をせん滅せよ

スフィーダ賞品
- 1回目 ルビー×1
- 2回目 マイティーヒール×2
- 3回目 風の魔石×2

出現モンスター
- ミノタウロス×4
- ティアマト×4
- グラシャス×4
- スピンソーサー×4
- キングミミック×2

フロア30 確信

- □ せん滅リミットタイム　11:30
- □ スフィーダ制覇
- □『アイテムのみ』で敵をせん滅せよ

スフィーダ賞品
- 1回目 サファイア×1
- 2回目 だぶるプリン×3
- 3回目 聖水×1

出現モンスター
- スィートダイナマイト×6
- アイアンゴースト×4
- ミノタウロス×6
- ティアマト×6
- フライングスチール×1

フロア31 もれる光

- □ せん滅リミットタイム　11:45
- □ スフィーダ制覇
- □ 回復せずにクリアせよ

スフィーダ賞品
- 1回目 トパーズ×1
- 2回目 金のノベ板×2
- 3回目 毒を無効にするお札×1

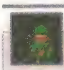
出現モンスター
- ティアマト×6
- グラシャス×6
- スピンソーサー×4
- キングミミック×2
- フライングスチール×6

ゼルマイト鉱山洞出現モンスター

物語の最後をしめくくるダンジョンだけあって出現モンスターはこれまでに登場した敵の上位種ばかり。属性に対する耐性や弱点はバラバラなので、攻撃力の高い武器だけで勝つのは難しい。これまで以上に敵の攻撃パターンにあわせた戦い方が必要となってくる。



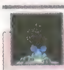
エビルバット (Hp1000 Abs180)
空中から急降下してくるので、接近戦では攻撃を命中させにくい。銃による遠距離攻撃で対抗しよう。



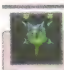
ポックルワーカー (Hp1600 Abs200)
標的を見つけると駆けよって攻撃してくる。特殊能力はないので接近戦で対処すること。



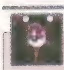
マローン (Hp1800 Abs200)
爆弾を投げるが、モーションが大きいので回避やガードは簡単。接近してしまえばたいした敵ではない。



マインモーラー (Hp2000 Abs200)
地面にもぐって接近し、足元から飛び出して攻撃してくる。ガードで耐え、敵が着地したら反撃だ。



W・ドレイク (Hp2200 Abs200)
ウインドブレスと体当たりで攻撃してくる。敵の回転が止まるまではガードし、それから反撃すること。



H・ドレイク (Hp2400 Abs200)
ホーリーブレスと体当たりで攻撃してくる。この場合も敵の回転中はガードし、止まったら反撃するのが有効。



ストーンガード (Hp2600 Abs200)
正面から攻撃してもほとんどダメージはあたえられない。背後に回りこんで仮面の裏がわの本体を攻撃しよう。



ケーブブル (Hp2800 Abs200)
標的を見つけると突進してくる。敵が止まるまではガードしておき、それから反撃に転じよう。



鉱石泥棒 (Hp1500 Abs200)
ハンマーとシャベルでなぐりかかってくる。モニカの剣が効果的なので、背後から接近戦をしかけよう。



ダークフラワー (Hp1700 Abs200)
その場から動かないものの離れていると毒液を出してくる。ガードしながら接近し、攻撃をしていこう。



ガマール (Hp1900 Abs200)
目の前でジャンプしてから空中で連続キックを放ってくる。敵が着地したときが攻撃のチャンス。



シロヒゲ (Hp2100 Abs200)
接近戦を得意としている。銃や魔法による遠距離攻撃はあまり効かず、モニカの剣が効果的。



T・ドレイク (Hp2300 Abs200)
サンダーブレスと体当たりで攻撃してくる。W・ドレイクと同じく、敵の回転が止まってから攻撃だ。



ダーカー (Hp2500 Abs200)
接近戦と銃には耐性があるので、あまり近づかずレーザー系の銃や魔法で攻撃しよう。



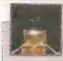
ストームフラワー (Hp2700 Abs200)
ネバネバ液を飛ばしてくるが、ガードすれば大丈夫。モニカの剣が効果的。



デンジャーボム (Hp2900 Abs200)
強力な爆弾を投げてくるので離れていると危険。ガードしつつ近づき、接近戦でトドメをさすこと。


スノーゴースト (Hp3000　Abs240)
銃には耐性があるので接近戦で倒すしかない。急降下してきたところをガードで耐え、すかさず反撃だ。

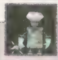

夜叉の面 (Hp3200　Abs240)
ナギナタを振り回すモーションが大きいのでガードしやすい。モニカの剣には耐性がある。


ミミック (Hp3600　Abs240)
ゼルマイト鉱山洞のミミックのなかではもっとも弱いが、それでも攻撃力はかなりのもの。レーザー系の銃が有効。


グール (Hp3800　Abs240)
剣による攻撃のリーチが長いが、動きが遅いのでガードするのはたやすい。レーザー系の銃がよく効く。


ロックフェイス (Hp6000　Abs240)
高い防御力がやっかい。体当たりはガードで耐え、ユリスの右手武器かライドポッドで攻撃しよう。


R・ハート (Hp4300　Abs240)
モンスターのHpを回復してしまうのがやっかい。最優先で倒そう。攻撃力はたいしたことない。


R・ダイヤ (Hp4500　Abs240)
長い槍で攻撃してくる。槍を持ち上げたら攻撃の前兆なので、すかさずガードすること。


スパイダーレディ (Hp4800　Abs240)
ストップ効果のあるブレスを出してくるが、発射前のモーションが大きいのでガードはしやすい。


土龍 (Hp6500　Abs300)
接近戦での攻撃力の高さと足元からの奇襲がやっかい。ライドポッドに乗り換えて背後から攻撃だ。

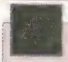

キングミミック (Hp7000　Abs300)
ミミック同様、レーザー系の銃が有効。接近戦で戦う場合は攻撃とガードをくり返し、Hpを削ることに。


バルーン公爵 (Hp5600　Abs300)
ゆっくりと接近してきては帽子を振り回してくる。銃がよく効くので、近づかれる前に攻撃しよう。


ボルタ (Hp5800　Abs300)
回転が止まるまでガードをし続けること。止まったときが反撃のチャンスだ。


ミステリープラント (Hp6000　Abs300)
モニカの剣が効果的なので接近戦を挑もう。ムチを振り終わるまではガードしてから攻撃だ。


プラチナギア (Hp6200　Abs300)
弾速の速いボウガンで攻撃してくる。銃や魔法には耐性があるので、ガードしながら接近して戦うこと。


影法師 (Hp6400　Abs300)
壁の色にまぎれこみやすい体色が特徴。うかつに接近するより銃や魔法で攻撃したほうがいい。


大怪樹 (Hp6600　Abs300)
次々と生み出す小怪樹はバックしながら銃で狙い撃ち、大怪樹自体には接近戦でトドメをさそう。


古代火竜 (Hp6800　Abs300)
ファイアーブレスと体当たりで攻撃してくる。体当たりをガードで耐え、動きが止まったところで反撃。


古代飛竜 (Hp7000　Abs360)
ウインドブレスと体当たりで攻撃してくる。体当たりをガードで耐え、動きが止まったところで反撃。


ファイアゴースト (Hp3100　Abs240)
銃には耐性があるので接近戦で戦うべきだ。上空から急降下してくるのをガードし、反撃しよう。


アングリーキャノン (Hp3500　Abs240)
離れた場所から砲撃してくるのがやっかい。動きが遅いので、ガードしながら背後に回りこもう。


トッシーンZ (Hp3700　Abs240)
突進しているあいだはガード。動きが止まったところを攻撃しよう。ユリスの右手武器が有効。


ガハパハ (Hp3900　Abs240)
空中を飛びながらキックを出してくる。仮面のなかに隠れているあいだもダメージはあたえられる。


R・クローバー (Hp4200　Abs240)
接近戦をしかけてくるがリーチは短い。動きも遅いので、敵の背後に回ってから攻撃しよう。


R・スペード (Hp4400　Abs240)
剣を使って攻撃をしてくる。特殊能力はないので、こちらも接近戦で応戦しよう。


フェアリー (Hp4600　Abs240)
ブレスと上空からの体当たりで攻撃してくる。接近される前に銃や魔法で狙い撃とう。


R・ジョーカー (Hp4900　Abs240)
巨大なカマを振り回してくる。振り終わるまではガードで耐え、動きが止まったところを攻撃しよう。


アイアンスピアー (Hp10000　Abs300)
攻撃力と防御力に優れ、槍による攻撃はかなりリーチが長い。ライドポッドで戦ったほうが安全。


デスマウス (Hp5500　Abs300)
カマ状の尻尾を振り回してくるが、攻撃力はたいしたことない。接近戦でもそれほど苦労せずに倒せる。


ピュートス (Hp5700　Abs300)
ジャンプキックをガードで耐え、着地したところを攻撃するといい。モニカの剣が効果的。


スケアクロウ (Hp5900　Abs300)
投げてくる爆弾をガードしながら近づこう。接近してしまえば爆弾は投げてこない。


ヘルポックル (Hp6100　Abs300)
攻撃力はたいしたことないが、標的をどこまでも追いかけてくる。接近してくるのを待って攻撃しよう。


コルセアエリート (Hp6300　Abs300)
両手の剣を使って接近戦を挑んでくる。特殊能力はないので、こちらも接近戦で応戦しよう。


ベヒモス (Hp6500　Abs300)
正面にいると振り回してきた鼻でなぐられてしまう。ライドポッドに乗り換え、背後から攻撃すること。


鬼ぐぐつ (Hp6700　Abs300)
モニカの剣ではダメージをあたえづらい。攻撃モーションが大きいのでガードで耐えたら、即反撃だ。

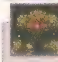

古代氷竜 (Hp6900　Abs300)
コールドブレスと体当たりで攻撃してくる。体当たりをガードで耐え、動きが止まったところで反撃。


古代電竜 (Hp7100　Abs360)
サンダーブレスと体当たりで攻撃してくる。体当たりをガードで耐え、動きがとまったところで反撃。


古代聖竜 (Hp7200 Abs360)
古代竜のなかではもっとも能力が高いが、攻撃パターンは同じ。ガードで体当たりを避けたら反撃だ。


OYAKATA (Hp7300 Abs360)
両手に持ったツルハシで攻撃してくる。銃や魔法には耐性があるので、こちらも接近戦を挑むこと。


バンドー (Hp7400 Abs360)
斧による攻撃も強力だが、突進しての体当たりも脅威。突進中はガードし続け、止まったら反撃だ。


タイタン (Hp8500 Abs360)
きわめて高い攻撃力と防御力を有するのでライドポッドで戦おう。動きが遅いので背後に回りこむこと。


怪傑月光 (Hp7600 Abs360)
急降下してはムチを伸ばしてくる。銃がよく効くので接近してくる前に狙い撃つといい。


ラーダァ (Hp7700 Abs360)
巨体なせいか移動スピードはかなり遅い。特に旋回が遅いので、簡単に背後に回りこめる。


暗黒の甲羅 (Hp7800 Abs360)
防御力が高いのでモニカでは歯が立たない。ユリスの右手武器かグレネード系の銃が効果的。


ミミック (Hp7900 Abs360)
先ほどのミミックと姿は同じだがHpは倍以上。接近しては飛びかかってくるので、バックしながらレーザー系の銃で応戦だ。


レヴナント (Hp8000 Abs400)
剣を使った攻撃をしかけてくる以外、目だった特殊能力はない。レーザー系の銃が効果的。


ダークキーパー (Hp8100 Abs400)
槍を振り回してくるがモーションが大きいのでガードしやすい。動きも遅く、背後をとりやすい。

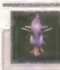

ウミンチュ (Hp8200 Abs400)
ブレスとリーチの長い槍で攻撃してくる。ガードしながら接近し、槍を出し終わったら反撃しよう。


ケルベロス (Hp8300 Abs400)
剣や銃ではほとんどダメージをあたえられない。攻撃力も高いのでライドポッドで戦ったほうがいい。


ラストガーディアン (Hp8500 Abs400)
体当たりをガードし続けていると勝手に転ぶ。そのスキに背後から攻撃しよう。

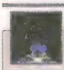

闇の道化師 (Hp8600 Abs400)
銃や魔法には耐性があるので接近戦を挑もう。特殊能力は持っておらず、それほど苦戦することはない。


スマイルウルフ (Hp8800 Abs400)
遠距離からの銃撃を得意としている。モニカの剣が有効なので、ガードしながら接近しよう。


インプ (Hp8900 Abs400)
空中を飛び回っているので接近戦は不利。銃や魔法がよく効くので、離れた場所から攻撃しよう。


クラウ・マウネス (Hp9100 Abs400)
ライドポッドが有効。正面にいると両手から出してくる衝撃波を受けてしまうので、背後から攻撃だ。

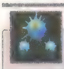

インクーダー (Hp9200 Abs400)
空中を飛び回りながらキックで攻撃してくる。特に弱点がないので、接近戦でHpを削っていくこと。


ビジィモーラー (Hp9300 Abs400)
地面から飛び出したときはガードで耐え、着地したところを攻撃しよう。ユリスの右手武器が効果的。


デッドロープ (Hp9400 Abs400)
近づくと飛びかかってくるのでガードしながら回りこもう。ライドポッド以外の攻撃はほとんど効かない。


マグマの使者 (Hp9500 Abs400)
上空から急降下して2連続パンチを出してくる。敵の攻撃中はガードで耐え、動きが止まったら反撃だ。


雪原の使者 (Hp9600 Abs400)
銃には耐性があるので空中にいるときはダメージをあたえにくい。急降下するのを待って攻撃しよう。


雷の使者 (Hp9700 Abs400)
うかつにこちらから接近するのではなく、ガードしながら敵が近づいてくるのを待つようにしよう。


風の使者 (Hp9800 Abs400)
攻撃パターンはほかの使者と同じ。接近するのを待って、ガードから反撃に転じれば倒せる。


荒波の使者 (Hp9900 Abs400)
使者のなかではもっとも能力が高いが攻撃パターンは同じ。急降下したところを攻撃していこう。


ミセス・ゴーゴン (Hp10000 Abs500)
当たると石化してしまうブレスを出してくる。銃や魔法に耐性があるのでガードしながら接近戦を挑もう。


ババンチュラ (Hp10100 Abs500)
攻撃モーションが大きいのでガードはたやすい。動きも遅く、Hpの高さの割には倒しやすい敵だ。

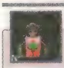

岩之助 (Hp10200 Abs500)
モニカの剣や銃はほとんど効かない。回転しながら体当たりしてくるので、ガードで避けたら反撃だ。


スィートダイナマイト (Hp10400 Abs500)
攻撃範囲の広い爆弾を投げてくるので接近するまでガードをやめないこと。懐に入れば手強い敵ではない。


ガルーダ (Hp10500 Abs500)
巨大な両手で標的を挟みこむように攻撃してくるが、攻撃モーションが大きいのでガードしやすい。


アイアンゴースト (Hp10600 Abs500)
遠距離から強力な砲撃をしかけてくる。移動スピードが遅いので、すばやく接近して背後から攻撃するべし。


レイス (Hp10700 Abs500)
標的を見つけると回転しながら体当たりしてくる。回転が終わるまではガードで耐えてから攻撃だ。


RSF・クローバー (Hp10800 Abs500)
接近戦における攻撃力は高いもののリーチが短い。特殊能力もないので、背後に回りこんで攻撃しよう。


RSF・ハート (Hp10900 Abs500)
Hp回復能力があるので最優先で倒すべき敵。残しておくと回復をくり返して戦いが長くなるばかりだ。


RSF・スペード (Hp11000 Abs500)
ゆっくり接近してきては剣で斬りかかってくる。接近するまではガードし、剣を振り終ったら反撃だ。


RSF・ダイヤ (Hp11100 Abs500)
正面にいるとリーチの長い槍で攻撃されてしまう。ただし攻撃モーションが大きいのでガードは簡単。



RSF・ジョーカー　(Hp11200　Abs500)
カマを振り回してくるが、攻撃範囲はそれほど広くない。まず敵の攻撃をガードし、振り終わったら攻撃するといい。



ティアマト　(Hp11400　Abs600)
竜属では最強の存在。接近戦ではかなりの攻撃力を有するので、ライドポッドで遠くから攻撃しよう。



スピンソーサー　(Hp11600　Abs600)
両手のカッターは正面にいなければあたらない。防御力が高いのでライドポッドで攻撃しよう。



フライングスチール　(Hp11800　Abs600)
全モンスター中、Hpが最大。ホーミング性のあるミサイルはガードで耐え、ライドポッドで背後から攻撃だ。



ミノタウロス　(Hp11300　Abs500)
銃や魔法には耐性があるので接近戦で戦おう。突進をガードで耐え、動きが止まったところで反撃だ。



グラシャス　(Hp11500　Abs600)
銃や魔法はほとんど効かない。接近して棍棒を振り回すが、モーションが大きいためガードしやすい。



キングミミック　(Hp11700　Abs600)
最強のミミックであり、弱点らしい弱点はない。ライドポッドで背後に回りこみながら攻撃すること。

要注意モンスター

■ タイタン

遠距離攻撃はできないかわりに、接近戦では絶大な攻撃力を有する。近づくと両腕を振り回してくるので、正面から接近するのは危険きわまりない。まずはライドポッドに乗り換え、敵の背後に回りこむこと。敵の背後にいれば攻撃はあたらないので、一方的に攻撃できる。



■ RSF・ジョーカー

こちらの防御力に関係なく、命中するとHpが半減するカマによる攻撃が驚異的。ただし攻撃モーションが大きく、攻撃範囲もそれほど広くはない。そこで、まずはガードしながら接近し、敵の攻撃が終わるのを待つ。カマを振り回したあとは動きが止まるので、すかさず反撃だ。



■ スピンソーサー

両手のソーサーをヨーヨーのように飛ばしたり、体を回転させて攻撃してくるが、これはガードしていればさほど問題はない。やっかいなのは敵の防御力の高さだ。ユリスやモニカではほとんどダメージをあたえられないので、ライドポッドに乗り換えたほうが効率的に戦える。



■ スィートダイナマイト

離れたところから投げてくる爆弾は広範囲に爆発が及ぶやっかいなものだが、これを封じるには接近戦に持ちこむのが一番。敵に近づくと爆弾を投げるかわりになぐりかかってくるようになるのだ。接近戦での攻撃力はたいしたことがないので、あっさり倒すことができる。



■ ティアマト

攻撃力と防御力は全モンスターのなかでも最高レベルであり、長期戦はまぬがれない。ダメージを受けたらすぐ回復して、常に100以上のHpを残したまま戦っていこう。正面から戦っていては長期消耗戦となってしまうので、敵の背後に回りこんで攻撃するのも忘れずに。



■ フライングスチール

ただでさえ防御力が高いのに、空中を飛んでいるので攻撃を命中させにくい。さらに攻撃力も高いので迂闊に接近するのは危険そのもの。ライドポッドにペズキャノンなどの遠距離攻撃ができる武器を装備し、敵との距離を一定にたもつように動き回りながら連射していこう。



セルマイト鉱山洞行き止まり・1 **BOSS**

ネールバースト×2
(バースト1号、2号)



Hp	18000	Abs	400	お金	140
攻撃力	180	防御	110	硬さ	4
攻撃方法	パイルバンカー、押しつぶし、衝撃波				

攻撃パターン

両腕のパイルバンカーを正面に撃ちだしてくる。さらに逆立ちの体勢から着地したときに体の周囲に衝撃波を発生させる。

攻略法

距離をあけるとその場に止まるという性質を利用し、1体ずつ近くに誘導。ライドポッドの射撃武器で移動しながら狙い撃とう。

セルマイト鉱山洞行き止まり・2 **BOSS**

レアジャケット×5
(爆裂骸骨野郎)



Hp	15000	Abs	500	お金	80
攻撃力	180	防御	115	硬さ	2
攻撃方法	剣				

攻撃パターン

遠距離攻撃を持っていない。接近戦では装備した剣で2連続攻撃をしかけてくる。

攻略法

まずは手近な1体に接近し、ほかの集団から引き離す。敵の2連続攻撃をガードで耐えてから1回反撃をくり返そう。

セルマイト鉱山洞行き止まり・3 **BOSS**

スフィンクス×2
(バタバタブラザーズ)



Hp	20000	Abs	400	お金	80
攻撃力	190	防御	110	硬さ	4
攻撃方法	羽飛ばし、体当たり				

攻撃パターン

ジャンプしながら接近し、空中から羽根を飛ばしてくる。さらに空中から急降下で体当たりしてくることもある。

攻略法

羽根は敵に密着していればあたらない。急降下をガードで耐え、着地したところを反撃しよう。

セルマイト鉱山洞行き止まり・4 **BOSS**

マンドーラ×6
(植物戦隊マンドラーズ)



Hp	10000	Abs	400	お金	130
攻撃力	170	防御	120	硬さ	2
攻撃方法	ネバネバ液、体当たり				

攻撃パターン

常に集団で行動するのが特徴。標的を発見すると束になって接近して攻撃してくるので、集中攻撃を受けやすい。

攻略法

部屋に入ると全員で襲いかかってくる。敵をダウンさせたら逃げ、追いつかれたらまた攻撃のヒット&アウェイで戦おう。

ゼルマイト鉱山洞 **BOSS**

不死身の男

メタルポルカス



ゼルマイト鉱石を探すために坑道の奥へと進むユリスとモニカ。その行く手に立ちふさがるのは倒したはずのサーカス団長、ポルカスだった。復讐に燃えるポルカスは全身を機械パーツに改造し、不死身のメタルポルカスとして復活。ジェットで空中を飛び、マジックハンドとドリルで武装しているにもかかわらず、不気味な笑い声とメイクはそのままのようだ

Hp	20000	Abs	—	お金	—
攻撃力	145	防御	85	硬さ	4
攻撃方法	爆弾投げ				

攻撃パターン

メタルポルカスの攻撃パターンは爆弾投げと突進の2種類。爆弾は空中を移動しながら投下してくる。これに直接あたると80前後のダメージを受けてしまうが、落下した爆弾は、以前戦ったハロウィーンのものと同じく時限式なので、すぐには爆発しない。空中を移動していたメタルポルカスが停止したら突進をしてくる前兆。その後、標的めがけて高速でまっすぐ迫ってくるので横移動で回避だ。メタルポルカスの位置を見失わないよう、常に敵をロックオンして居場所を把握しておこう。突進のスピードは速いので、メタルポルカスの停止と同時に動き回りはじめるといいだろう。



⬅メタルポルカスの動きにばかり気にしていると、落ちている爆弾を見落としやすい。



⬅かなり離れた場所からも猛スピードで突進してくる。離れているとしても油断は禁物だ。

メタルポルカス 攻略法

突進後に着地した瞬間を攻撃したり、爆弾を投げ返してもいいが、安全な場所から確実にダメージをあたえたいならライドポッドで戦うことをオススメする。ライドポッドには移動スピードの速いレッグと、ペズキャノンなどの射撃系武器を装備しておけば充分戦えるだろう。

戦闘がはじまったらメタルポルカスから距離を取るように移動し、遠距離射撃をしかけよう。爆弾の射程は短いので、距離さえ取っておけばあたることはない。突進の予兆を見せたら左右どちらかに回避し、ふたたび距離を取りながら攻撃を続けていくといい。



⬅強力な爆弾でも触らなければダメージを受けることはない。遠方からの攻撃が基本。



⬅プロペラレッグをつけていればメタルポルカスの突進も余裕でよけられる。

ゼルマイト鉱山洞　BOSS

魔人は魔人

魔人



鉱山の最深部でふたりを待ち構えていたのは、あの魔人だった。『ダーククラウド』では世界を焼き尽くし恐れられていたのだが、今度はゼルマイト鉱山洞で何か企んでいるようだ。しばらく人間を食べていなかったのかおなかがすいているらしく、ユリスとモニカを食べようと襲いかかってくる。ゼルマイト鉱石を入手してバース鉄道を世界中に拡張するためにも、魔人との一戦に負けることは許されないのだ。

Hp	50000	Abs		お金	
攻撃力	145	防御	85	硬さ	3
攻撃方法	へそビーム				

攻撃パターン

戦闘開始直後の魔人は空中に浮かんでいるが、そこからチビ魔人を続々と放出してくる。チビ魔人は標的に向かって接近しながらブレスを吐き、接近するとなぐりかかってくる。しかも倒しても倒しても次から次へと現われて集団で迫ってくるので、常に移動し続けて囲まれないようにしなければならない。

魔人は空中をゆっくりと旋回しているが、ときおりおへそから強力なビームを発射してくる。このビームは、魔人の動きにあわせて攻撃方向が移動するが、移動速度は遅いので発射を見てから走ってでもよけることができる。



⬅Hpが12000もあるチビ魔人。魔人ほどではないにしても、結構な高さだ。



⬅魔人をロックオンしていればビームを発射するタイミングがわかり、よけやすくなる。

魔人攻略法

魔人は空中に浮かんでいるため、モニカの魔法が有効。ホーミング性があるので、魔人が移動しても追尾して命中させられる。ところが命中しても魔人にダメージをあたえられないことがある。これは魔人本体がチビ魔人とすりかわって地上に降りているからだ。本体がダメージを受けなくなったら、すりかわっているチビ魔人を探し出し、攻撃しよう。チビ魔人を倒しても魔人のHpを減らせるわけではないが、すりかわったチビ魔人を倒して本体へ戻さない限りいつまでたっても魔人には勝てない。本体の色が一瞬ピカッと光ったら、それがチビ魔人から本体へ戻った証だ。



⬅本体へは魔法攻撃が有効。しかし、攻撃に夢中になってチビ魔人に囲まれないように。



⬅ビームはチビ魔人にもダメージをあたえる。これを利用してチビ魔人の数を減らそう。

世界復興後のパームブリンクスアイテム販売リスト

第8章にはジオラマがないので新しい店は出現しないものの、パームブリンクスのアイテム屋の商品が一新。貴重な宝石やコインなどのレアアイテムが扱われるようになり、武器強化をガンガン行なえるようになる。値段もそれなりだが、ここまでくればお金もあまりまくっていることだろう。

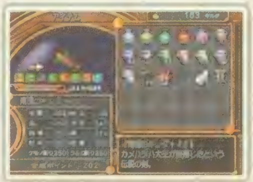
モートンのアイテム屋

アイテム名	販売価格	アイテム名	販売価格
ガーネット	10000	治癒のコイン	10000
アメジスト	10000	命中のコイン	6500
アクアマリン	10000	経験のコイン	12000
ダイヤモンド	30000	火薬	20
エメラルド	10000	鉄クズ	10
パール	10000	銅のかたまり	50
ルビー	10000	ぶあつい皮	50
ペリドット	10000	毒消しドリンク	40
サファイア	10000	ばくだん	200
オパール	10000	爆弾・改	1000
トパーズ	10000	ファイナルボム	3600
トルコ石	10000	リペアの粉	200
富のコイン	4500	ガンリペア	300
毒のコイン	4000	ライドポッド燃料	2000
時のコイン	6500	封印解除の巻物	1500
盗むコイン	7000	金色の絵の具	1000
吸収のコイン	10000		

入手しておきたいアイテム

◆ ダイヤモンド、コイン

両者とも効率的なビルドアップを約束してくる優良アイテム。ダイヤモンドはスペクトル化すると武器の全能力を5ずつアップしてくれる。コインはスペクトル化しても能力はあがらないものの、それぞれのコインごとの特殊能力を武器に付与できる優れものだ。



⬅右手武器に吸収のコイン、左手武器に治癒のコインを合成すれば、Hp回復は万全。

◆ ファイナルボム

攻撃範囲が広く対地対空ともに優れたファイナルボムを買えるだけ購入すれば、フロアごとに設定されたお題のなかでもクリアするのが難しい、「アイテムのみで敵をせん滅せよ」のメダルをゲットできるはずだ。空中の敵をアイテムで倒すのは難しいが、これさえあれば……。



⬅1個3600ギルダと高いが、お題クリアを目指すなら持てるだけ持っていったほうがいい。

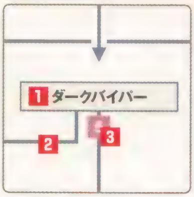
Chapter 3 Data

データ編

武器のビルドアップ

「ダーククロニクル」に出てくる武器の種別ごとに、ビルドアップのルートを紹介している。P215の各武器のデータとあわせて、目的の武器を作る際の参考にして欲しい。

武器のビルドアップページの見方



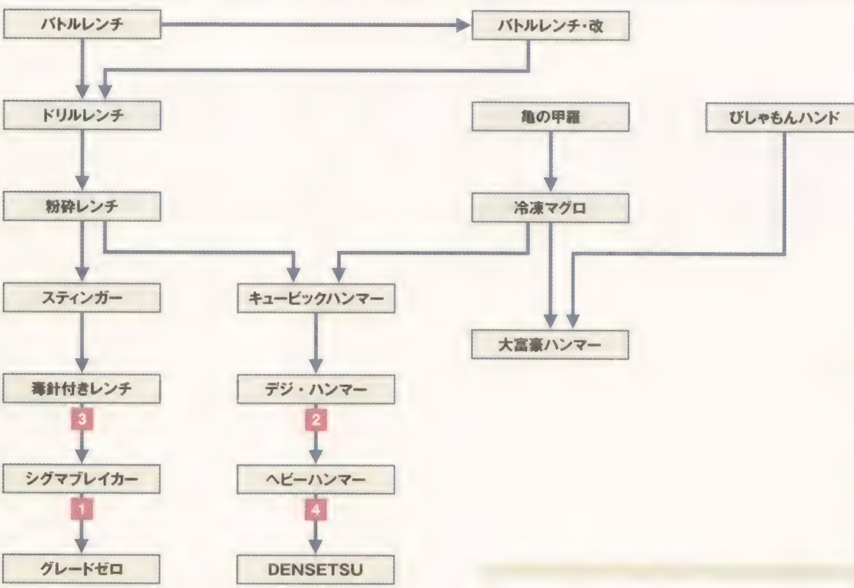
1 武器の名称。

2 ビルドアップのルート。
条件を満たすことで矢印の先の武器に成長させることができる。ワンランク上の武器にビルドアップするための条件は、ビルドアップもとの武器の属性値、攻撃、耐久、炎属性、冷気属性、稲妻属性、風属性、粉砕力、退魔、ケモノ斬り、うろこ斬り属性をビルドアップ先となる武器の最低属性値の90%まであげなければならない。

3 倒す必要があるモンスター。
武器によっては属性値を満たす以外に、特定のモンスターを倒さなければならないものがある。5などの番号と表を照らし合わせて使用して欲しい。

レンチ

ユリスの右手武器、レンチ系。全16種類。

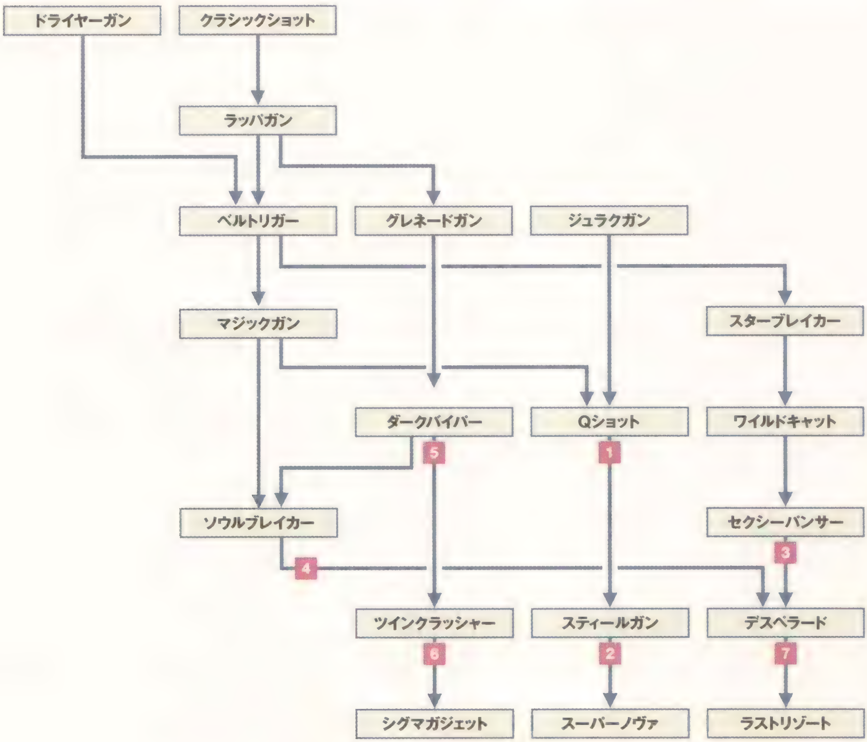


	ビルドアップ前の武器	倒すモンスター	ビルドアップ後の武器
1	シグマブレイカー	バンディ、月花象、トイロック	グレードゼロ
2	デジハンマー	鉄仮面、パイレーツアイ	ヘビーハンマー
3	毒針付きレンチ	シルフ、スターガメロン	シグマブレイカー
4	ヘビーハンマー	エビルネイル、ガーディア、ランサー	DENSETSU

レンチ系武器にはバトルレンチから派生するレンチ系と亀の甲羅、びしゃもんハンドから派生するハンマー系の2系統がある。ハンマー系はレンチ系の特徴を拡大したもので接近戦での攻撃力は絶大な反面、攻撃スピードとリーチの長さが極端に低下している。そのため扱いにくい武器になっているが、防御力の高い敵に対して圧倒的な力を有する。レンチ系とハンマー系をひとつずつ持ち、敵に応じて使いわけるといい。

銃

ユリスの左手武器、銃系。全19種類。

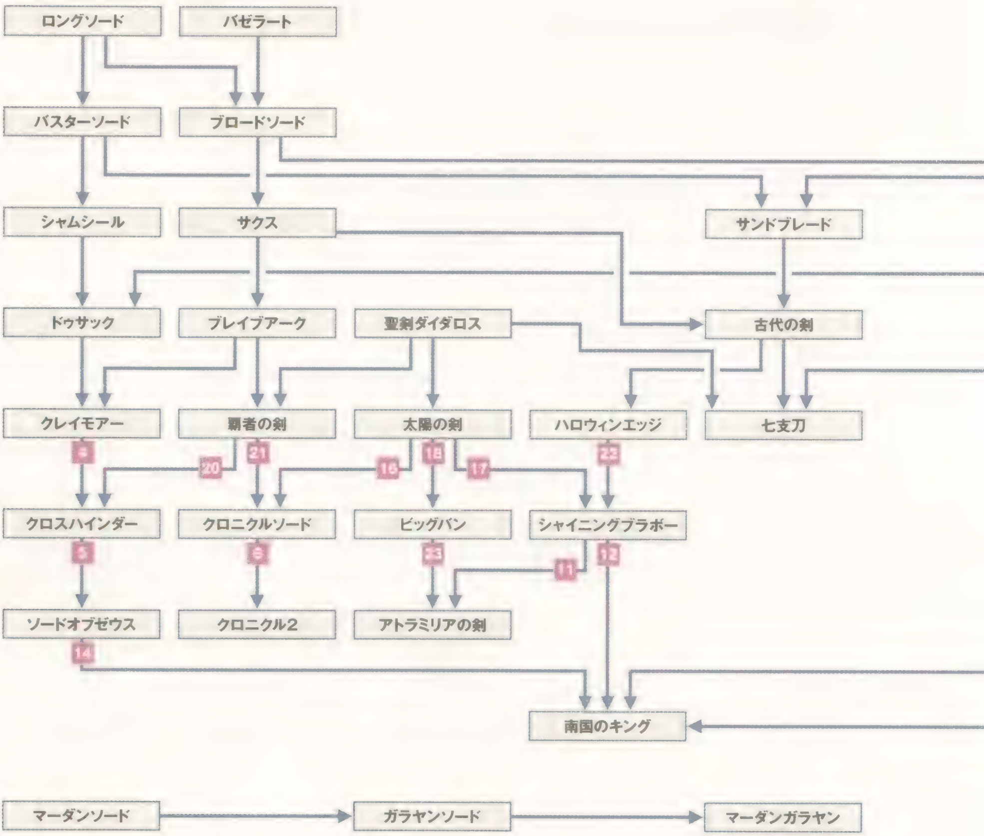


	ビルドアップ前の武器	倒すモンスター	ビルドアップ後の武器
1	Qショット	ホットボックル、スナイパーウルフ	スティールガン
2	スティールガン	月花象、ヴァンガードⅡ、ダイヤ	スーパーノヴァ
3	セクシーパンサー	スピリットヒューン、リビングアーマー	デスペラード
4	ソウルブレイカー	スピリットヒューン、リビングアーマー	デスペラード
5	ダークバイパー	パイレーツアイ、3尺玉	ツインクラッシャー
6	ツインクラッシャー	シルバーギア、スカルチーフ、エビルパフォーマー	シグマガジェット
7	デスペラード	ジョーカー、ハート、スペード	ラストリゾート

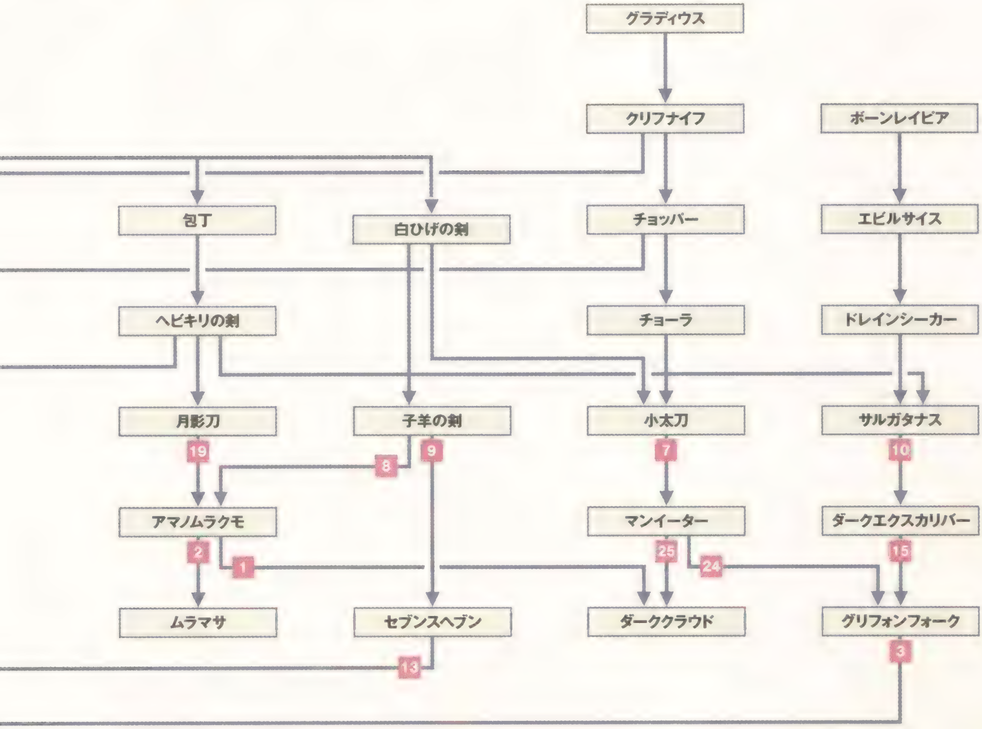
銃にはクラシックショットから派生する通常弾系、グレネードガンから派生するグレネード系、ジュラクガンから派生するレーザー系、さらにスターブレイカーから派生する通常弾系で、連射が可能なマシンガンなどがある。通常弾系では最強段階までビルドアップしないので、途中でほかの系統に切りかえる必要がある。銃の系統によって効果がある敵とない敵がいるのでレーザー系とグレネード系はひとつずつ持っていたほうがいいだろう。

剣

モニカの右手武器、剣　全48種類



	ビルドアップ前の武器	倒すモンスター	ビルドアップ後の武器
1	アマノムラクモ	キャッスルイーター、バルーン伯爵、バンディ	ダーククラウド
2	アマノムラクモ	ジョーカー、エビルパフォーマー、キャッスルイーター	ムラマサ
3	グリフォンフォーク	ランサー、S･クローバー、S･ジョーカー	南国のキング
4	クレイモアー	ブルーモ	クロスハインダー
5	クロスハインダー	F･ドレイク、C･ドレイク、サンダーゴースト	ソードオブゼウス
6	クロニクルソード	ムーンギョーン、ムーンジョー、エビルネイル	クロニクル2
7	小太刀	マミー、クロヒゲ	マンイーター
8	子羊の剣	フレイムネイル、スリーパー	アマノムラクモ
9	子羊の剣	ハート、S･ハート、ランサー	セブンスヘブン
10	サルガタナス	クロヒゲ、ファットナーガ	ダークエクスカリバー
11	シャイニングブラボー	ストームゴースト、レインゴースト、サンダーゴースト	アトラミリアの剣
12	シャイニングブラボー	ランサー、S･クローバー、S･ジョーカー	南国のキング
13	セブンスヘブン	ランサー、S･クローバー、S･ジョーカー	南国のキング
14	ソードオブゼウス	ランサー、S･クローバー、S･ジョーカー	南国のキング
15	ダークエクスカリバー	クロックナイト、ガーディア、ミス･ゴーゴン	グリフォンフォーク
16	太陽の剣	3尺玉、アーサー	クロニクルソード
17	太陽の剣	アーサー、ローリングロックス	シャイニングブラボー
18	太陽の剣	スピリットサム、スピリットボウ	ビッグバン
19	月影刀	フレイムネイル、スリーパー	アマノムラクモ
20	覇者の剣	ブルーモ	クロスハインダー
21	覇者の剣	3尺玉、アーサー	クロニクルソード
22	ハロウィンエッジ	アーサー、ローリングロックス	シャイニングブラボー
23	ビッグバン	ストームゴースト、レインゴースト、サンダーゴースト	アトラミリアの剣
24	マンイーター	クロックナイト、ガーディア、ミス･ゴーゴン	グリフォンフォーク
25	マンイーター	キャッスルイーター、バルーン伯爵、バンディ	ダーククラウド

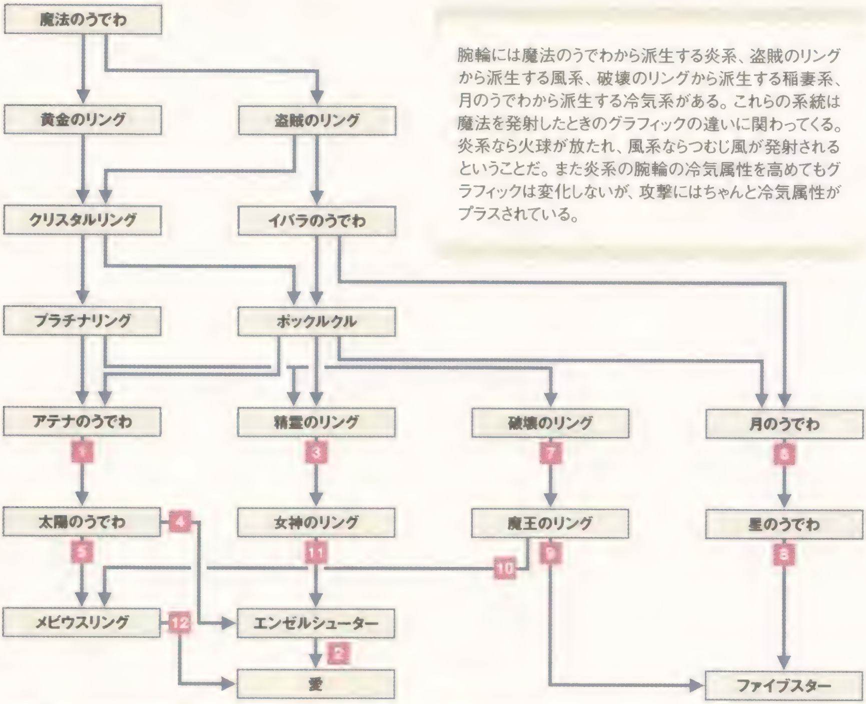


剣のなかでも特殊な能力を秘めている子羊の剣。この剣は使用する時間帯によって攻撃力が変化するというもので、ゲーム内の時間でPM9:00～AM5:59のあいだは剣のグラフィックが狼に変化し、同時に攻撃力が子羊時の1.5倍になる。能力は変化しないものの、攻撃力はアトラミリアの剣やダーククラウドなどの最強の剣につぐまでに変身する。子羊の剣を手に入れたら、現在時刻に注意しながら使っていくといいだろう。

腕輪

モニカの左手武器、腕輪。全19種類。

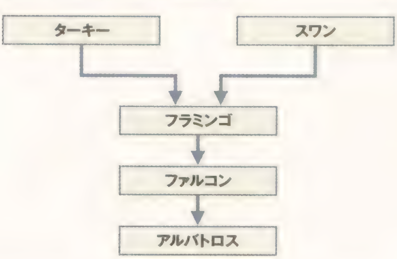
腕輪には魔法のうでわから派生する炎系、盗賊のリングから派生する風系、破壊のリングから派生する稲妻系、月のうでわから派生する冷気系がある。これらの系統は魔法を発射したときのグラフィックの違いに関わってくる。炎系なら火球が放たれ、風系ならつむじ風が発射されるということだ。また炎系の腕輪の冷気属性を高めてもグラフィックは変化しないが、攻撃にはちゃんと冷気属性がプラスされている。



	ビルドアップ前の武器	倒すモンスター	ビルドアップ後の武器
1	アテナのうでわ	バラーラ、ホットポックル	太陽のうでわ
2	エンゼルシューター	S・ハート、ミス・ゴーゴン、シルバーギア	愛
3	精霊のリング	シルフ、ファットナーガ	女神のリング
4	太陽のうでわ	エビルパフォーマー、エビルネイル、スカルチーフ	エンゼルシューター
5	太陽のうでわ	カラス導師、ダイヤ、S・ダイヤ	メビウスリング
6	月のうでわ	スターガメロン、ローリングロックス	星のうでわ
7	破壊のリング	パイレーツゾンビ、スリーパー	魔王のリング
8	星のうでわ	ムーンジョー、クロックナイト、ムーンギョーン	ファイブスター
9	魔王のリング	ムーンジョー、クロックナイト、ムーンギョーン	ファイブスター
10	魔王のリング	カラス導師、ダイヤ、S・ダイヤ	メビウスリング
11	女神のリング	エビルパフォーマー、エビルネイル、スカルチーフ	エンゼルシューター
12	メビウスリング	S・ハート、ミス・ゴーゴン、シルバーギア	愛

スフィーダ

ユリスの右手武器にもなるスフィーダ用ロッド。全5種類。

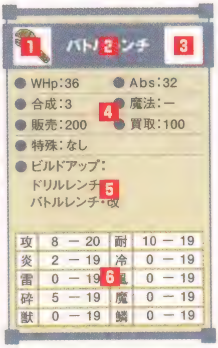


スフィーダロッドもAbsをためるとビルドアップ可能だが、能力を高めてもスフィアの飛距離やコントロールには関係ない。あくまで武器としての能力が増加するのみだ。戦闘での特徴はレンチ系に近いが攻撃力は低め。ただし充分に強化したファルコンやアルバトロスは毒針付きレンチやデジ・ハンマーに匹敵する能力を発揮できるので、第3～5章程度の敵には有効な武器となりうる。

武器データ

ここではユリスやモニカが使う武器の初期データを、種別ごとに50音順で紹介している。基本能力だけなく発明やビルドアップに関する情報もフォローした。

武器データの見方



1 武器の外観。

2 武器の名称。

3 発明可能かどうかを表わす。○が発明可能、ーは発明不可能。

4 WHp:武器の基本WHp。この数値が0になると、その武器は壊れて使用不可になってしまう。またこの数値は初期値であり、武器がレベルアップするとWHpは増加する。
Abs:武器を成長させる際に必要となる経験値のようなもの。各データ内では武器の初期Abs値を表記している。ただし、武器のレベルがあがると、次のレベルアップに必要なAbs値も増加していく。

合成:スペクトルを合成させる際に使う数値。この数値の数だけスペクトルを合成できる。武器のレベルが1アップするとここに記載した分の合成ポイントが加算される。

魔法:剣にのみ関わってくるデータ。初期状態から吸収魔法剣が使える剣か否かを表示している。「○」とあるものが使えるもの、「ー」とあるものは使えないものを指している。ただし、「ー」とあっても剣も耐久を32以上にすると使用できるようになる。

販売:店での販売価格。売られていないものはーで表記。

買取:店での買い取り価格。

特殊:その武器についている特殊能力。詳細はシステム編P31コイン参照。

5 ビルドアップ:その武器からビルドアップすることが可能な武器名を表記している。表記がないものはビルドアップができない。

6 武器属性の能力値を紹介。左が最小値、右が最大値となっており、最大値を上回る能力アップはできない。また、ビルドアップの際、ビルドアップ先となる武器の最小値の90%を満たせばワンランク上の武器へとビルドアップができるようになる。ただしエンゼルシューターの風属性のみは特殊で、最小値が170だが合成すると150まで減少してしまう。しかし、150以上あれば次の武器にビルドアップ可能だ。なお、属性の略称は、攻=攻撃、耐久=耐久、炎=炎属性、冷=冷気属性、雷=稲妻属性、風=風属性、砕=粉砕力、魔=退魔、獣=ケモノ斬り、鱗=うろこ斬りを表わしている。

ユリス　右手武器
レンチ系
16種類

バトルレンチ　ー



- WHp:36　● Abs:32
- 合成:3　● 魔法:ー
- 販売:200　● 買取:100
- 特殊:なし
- ビルドアップ:
  ドリルレンチ
  バトルレンチ・改

攻	8 ー 20	耐	10 ー 19
炎	2 ー 19	冷	0 ー 19
雷	0 ー 19	風	0 ー 19
砕	5 ー 19	魔	0 ー 19
獣	0 ー 19	鱗	0 ー 19

バトルレンチ・改　ー



- WHp:36　● Abs:32
- 合成:3　● 魔法:ー
- 販売:ー　● 買取:100
- 特殊:なし
- ビルドアップ:
  ドリルレンチ

攻	14 ー 20	耐	10 ー 19
炎	2 ー 19	冷	0 ー 19
雷	0 ー 19	風	0 ー 19
砕	5 ー 19	魔	0 ー 19
獣	0 ー 19	鱗	0 ー 19

ドリルレンチ　ー



- WHp:42　● Abs:64
- 合成:3　● 魔法:ー
- 販売:350　● 買取:175
- 特殊:なし
- ビルドアップ:
  粉砕レンチ

攻	16 ー 35	耐	15 ー 34
炎	2 ー 34	冷	0 ー 34
雷	0 ー 34	風	0 ー 34
砕	10 ー 34	魔	0 ー 34
獣	5 ー 34	鱗	0 ー 34

粉砕レンチ ○

- WHp:62 / Abs:160
- 合成:4 / 魔法:ー
- 販売:600 / 買取:300
- 特殊:なし
- ビルドアップ: スティンガー、キュービックハンマー

攻	35－60	耐	30－60
炎	20－60	冷	0－60
雷	10－60	風	0－60
砕	20－60	魔	0－60
獣	0－60	鱗	5－60

スティンガー ○

- WHp:68 / Abs:224
- 合成:4 / 魔法:ー
- 販売:ー / 買取:450
- 特殊:盗む
- ビルドアップ: 毒針付きレンチ

攻	55－110	耐	42－72
炎	0－110	冷	0－110
雷	44－110	風	0－110
砕	0－110	魔	0－110
獣	30－110	鱗	0－110

毒針付きレンチ ○

- WHp:75 / Abs:288
- 合成:4 / 魔法:ー
- 販売:ー / 買取:600
- 特殊:毒
- ビルドアップ: シグマブレイカー

攻	88－125	耐	52－81
炎	0－125	冷	0－125
雷	80－130	風	0－125
砕	0－125	魔	0－125
獣	75－125	鱗	50－125

キュービックハンマー ○

- WHp:68 / Abs:224
- 合成:4 / 魔法:ー
- 販売:950 / 買取:475
- 特殊:壊れにくい
- ビルドアップ: デジ・ハンマー

攻	57－109	耐	42－73
炎	0－110	冷	50－110
雷	0－110	風	0－110
砕	44－110	魔	0－110
獣	0－110	鱗	0－110

デジ・ハンマー ○

- WHp:75 / Abs:288
- 合成:4 / 魔法:ー
- 販売:1100 / 買取:550
- 特殊:なし
- ビルドアップ: ヘビーハンマー

攻	90－125	耐	55－85
炎	0－125	冷	88－130
雷	0－125	風	0－125
砕	88－130	魔	0－125
獣	0－125	鱗	0－125

ヘビーハンマー ○

- WHp:85 / Abs:352
- 合成:6 / 魔法:ー
- 販売:ー / 買取:800
- 特殊:なし
- ビルドアップ: DENSETSU

攻	101－150	耐	80－99
炎	0－150	冷	130－150
雷	0－150	風	0－150
砕	110－150	魔	110－150
獣	0－150	鱗	0－150

亀の甲羅 ー

- WHp:42 / Abs:64
- 合成:3 / 魔法:ー
- 販売:300 / 買取:150
- 特殊:なし
- ビルドアップ: 冷凍マグロ

攻	11－36	耐	20－35
炎	0－30	冷	10－36
雷	0－34	風	0－34
砕	10－36	魔	0－34
獣	0－34	鱗	0－34

大富豪ハンマー ー

- WHp:78 / Abs:288
- 合成:4 / 魔法:ー
- 販売:ー / 買取:550
- 特殊:富豪
- ビルドアップ: なし

攻	44－150	耐	44－99
炎	0－125	冷	0－130
雷	0－125	風	0－125
砕	45－150	魔	45－150
獣	45－150	鱗	45－150

冷凍マグロ ー

- WHp:63 / Abs:160
- 合成:4 / 魔法:ー
- 販売:700 / 買取:350
- 特殊:なし
- ビルドアップ: キュービックハンマー、大富豪ハンマー

攻	33－61	耐	31－61
炎	0－60	冷	25－60
雷	0－60	風	0－60
砕	25－60	魔	0－60
獣	0－60	鱗	0－60

びしゃもんハンド ー

- WHp:50 / Abs:128
- 合成:3 / 魔法:ー
- 販売:500 / 買取:250
- 特殊:盗む
- ビルドアップ: 大富豪ハンマー

攻	22－45	耐	22－44
炎	0－46	冷	0－45
雷	10－45	風	0－46
砕	0－45	魔	0－45
獣	0－45	鱗	0－45

シグマブレイカー ー

- WHp:86 / Abs:352
- 合成:6 / 魔法:ー
- 販売:ー / 買取:750
- 特殊:なし
- ビルドアップ: グレードゼロ

攻	101－150	耐	80－99
炎	0－150	冷	0－150
雷	120－150	風	120－150
砕	0－150	魔	0－150
獣	100－150	鱗	95－150

グレードゼロ ー

- WHp:90 / Abs:416
- 合成:6 / 魔法:ー
- 販売:ー / 買取:1000
- 特殊:なし
- ビルドアップ: なし

攻	150－300	耐	80－99
炎	100－200	冷	0－200
雷	150－200	風	0－200
砕	0－200	魔	0－200
獣	150－200	鱗	100－200

DENSETSU ー

- WHp:100 / Abs:416
- 合成:6 / 魔法:ー
- 販売:ー / 買取:1500
- 特殊:なし
- ビルドアップ: なし

攻	150－500	耐	89－99
炎	0－250	冷	150－250
雷	0－250	風	150－250
砕	150－250	魔	150－250
獣	150－250	鱗	150－250

ユリス　左手武器
銃系
19種類

クラシックショット ー

- WHp:36 / Abs:52
- 合成:3 / 魔法:ー
- 販売:150 / 買取:75
- 特殊:なし
- ビルドアップ: ラッパガン

攻	7－24	耐	10－19
炎	0－19	冷	0－19
雷	0－19	風	0－25
砕	0－19	魔	0－25
獣	0－19	鱗	0－19

ドライヤーガン ー

- WHp:36 / Abs:52
- 合成:3 / 魔法:ー
- 販売:160 / 買取:80
- 特殊:なし
- ビルドアップ: ベルトリガー

攻	12－25	耐	8－30
炎	5－30	冷	0－30
雷	0－30	風	5－30
砕	0－30	魔	0－30
獣	0－30	鱗	0－30

ラッパガン ○

- WHp:32　● Abs:101
- 合成:3　● 魔法:ー
- 販売:300　● 買取:150
- 特殊:なし
- ビルドアップ:
  ベルトリガー
  グレネードガン

攻	15 — 34	耐	15 — 34
炎	0 — 34	冷	0 — 34
雷	0 — 34	風	12 — 34
砕	0 — 34	魔	0 — 34
獣	0 — 4	鱗	0 — 34

ベルトリガー ○

- WHp:48　● Abs:165
- 合成:3　● 魔法:ー
- 販売:400　● 買取:200
- 特殊:なし
- ビルドアップ:
  マジックガン
  スターブレイカー

攻	24 — 44	耐	26 — 45
炎	0 — 45	冷	0 — 45
雷	0 — 45	風	21 — 45
砕	0 — 45	魔	15 — 45
獣	0 — 45	鱗	0 — 45

マジックガン ○

- WHp:50　● Abs:210
- 合成:4　● 魔法:ー
- 販売:560　● 買取:280
- 特殊:なし
- ビルドアップ:
  Qショット
  ソウルブレイカー

攻	34 — 60	耐	30 — 60
炎	0 — 60	冷	0 — 60
雷	0 — 60	風	25 — 75
砕	25 — 60	魔	0 — 60
獣	25 — 60	鱗	25 — 60

ソウルブレイカー ○

- WHp:75　● Abs:330
- 合成:4　● 魔法:ー
- 販売:ー　● 買取:550
- 特殊:暗黒
- ビルドアップ:
  デスペラード

攻	60 — 120	耐	55 — 75
炎	0 — 125	冷	0 — 125
雷	0 — 125	風	75 — 125
砕	60 — 125	魔	0 — 125
獣	60 — 125	鱗	45 — 125

グレネードガン ○

- WHp:48　● Abs:165
- 合成:3　● 魔法:ー
- 販売:500　● 買取:250
- 特殊:なし
- ビルドアップ:
  ダークバイパー

攻	25 — 44	耐	25 — 45
炎	15 — 45	冷	0 — 45
雷	0 — 45	風	21 — 45
砕	21 — 45	魔	0 — 45
獣	0 — 45	鱗	0 — 45

ダークバイパー ○

- WHp:56　● Abs:265
- 合成:4　● 魔法:ー
- 販売:ー　● 買取:420
- 特殊:吸収
- ビルドアップ:
  ソウルブレイカー
  ツインクラッシャー

攻	44 — 110	耐	42 — 72
炎	45 — 110	冷	0 — 110
雷	0 — 110	風	45 — 110
砕	45 — 110	魔	0 — 110
獣	30 — 110	鱗	0 — 110

ツインクラッシャー ○

- WHp:82　● Abs:430
- 合成:6　● 魔法:ー
- 販売:ー　● 買取:650
- 特殊:なし
- ビルドアップ:
  シグマ・ガジェット

攻	101 — 150	耐	62 — 88
炎	85 — 150	冷	0 — 150
雷	0 — 150	風	85 — 150
砕	95 — 150	魔	0 — 150
獣	0 — 150	鱗	0 — 150

ジュラクガン ―

- WHp:48　● Abs:165
- 合成:3　● 魔法:ー
- 販売:ー　● 買取:200
- 特殊:なし
- ビルドアップ:
  Qショット

攻	42 — 60	耐	20 — 44
炎	0 — 45	冷	30 — 45
雷	30 — 45	風	30 — 45
砕	0 — 45	魔	15 — 45
獣	0 — 45	鱗	30 — 45

Qショット ○

- WHp:60　● Abs:265
- 合成:4　● 魔法:ー
- 販売:900　● 買取:450
- 特殊:貧乏
- ビルドアップ:
  スティールガン

攻	50 — 110	耐	42 — 72
炎	0 — 110	冷	0 — 110
雷	45 — 110	風	0 — 110
砕	0 — 110	魔	45 — 110
獣	0 — 110	鱗	45 — 110

スティールガン ○

- WHp:86　● Abs:430
- 合成:6　● 魔法:ー
- 販売:ー　● 買取:600
- 特殊:盗む
- ビルドアップ:
  スーパーノヴァ

攻	105 — 150	耐	72 — 90
炎	0 — 150	冷	0 — 150
雷	95 — 150	風	0 — 150
砕	0 — 150	魔	95 — 150
獣	0 — 150	鱗	85 — 150

スーパーノヴァ ―

- WHp:100　● Abs:512
- 合成:6　● 魔法:ー
- 販売:ー　● 買取:1250
- 特殊:なし
- ビルドアップ:
  なし

攻	150 — 500	耐	89 — 99
炎	0 — 250	冷	100 — 250
雷	150 — 250	風	0 — 250
砕	150 — 250	魔	150 — 250
獣	140 — 250	鱗	150 — 250

スターブレイカー ○

- WHp:55　● Abs:210
- 合成:4　● 魔法:ー
- 販売:ー　● 買取:350
- 特殊:なし
- ビルドアップ:
  ワイルドキャット

攻	34 — 60	耐	32 — 62
炎	40 — 60	冷	0 — 60
雷	0 — 60	風	30 — 60
砕	45 — 60	魔	0 — 60
獣	0 — 60	鱗	0 — 60

ワイルドキャット ○

- WHp:68　● Abs:265
- 合成:4　● 魔法:ー
- 販売:900　● 買取:450
- 特殊:なし
- ビルドアップ:
  セクシーパンサー

攻	57 — 109	耐	42 — 73
炎	60 — 110	冷	0 — 110
雷	0 — 110	風	60 — 110
砕	60 — 110	魔	0 — 110
獣	0 — 110	鱗	60 — 110

セクシーパンサー ○

- WHp:75　● Abs:330
- 合成:4　● 魔法:ー
- 販売:ー　● 買取:550
- 特殊:なし
- ビルドアップ:
  デスペラード

攻	77 — 120	耐	45 — 75
炎	80 — 125	冷	0 — 125
雷	0 — 125	風	95 — 125
砕	95 — 125	魔	0 — 125
獣	85 — 125	鱗	95 — 125

デスペラード ―

- WHp:83　● Abs:430
- 合成:6　● 魔法:ー
- 販売:ー　● 買取:725
- 特殊:なし
- ビルドアップ:
  ラストリゾート

攻	110 — 150	耐	62 — 89
炎	110 — 150	冷	0 — 150
雷	90 — 150	風	110 — 150
砕	95 — 150	魔	100 — 150
獣	0 — 150	鱗	0 — 150

シグマ・ガジェット ―

- WHp:92　● Abs:512
- 合成:6　● 魔法:ー
- 販売:ー　● 買取:900
- 特殊:なし
- ビルドアップ:
  なし

攻	149 — 312	耐	82 — 99
炎	140 — 200	冷	0 — 200
雷	0 — 200	風	135 — 200
砕	140 — 200	魔	0 — 200
獣	0 — 200	鱗	0 — 200

モニカ 右手武器 剣系
48種類

ラストリゾート —
- WHp:90 ● Abs:512
- 合成:6 ● 魔法:—
- 販売:— ● 買取:900
- 特殊:なし
- ビルドアップ:
  なし

攻	150—301	耐	85 — 99
炎	150—200	冷	100—200
雷	0 —200	風	145—200
砕	135—200	魔	0 —200
獣	125—200	鱗	50 —200

ロングソード —
- WHp:36 ● Abs:64
- 合成:3 ● 魔法:—
- 販売:250 ● 買取:125
- 特殊:なし
- ビルドアップ:
  バスタードソード
  ブロードソード

攻	15 — 36	耐	21 — 34
炎	0 — 34	冷	0 — 34
雷	0 — 34	風	0 — 34
砕	10 — 34	魔	0 — 34
獣	10 — 34	鱗	0 — 34

ブロードソード —
- WHp:48 ● Abs:128
- 合成:3 ● 魔法:—
- 販売:— ● 買取:250
- 特殊:なし
- ビルドアップ:
  サクス
  包丁
  白ひげの剣

攻	22 — 45	耐	25 — 44
炎	0 — 45	冷	0 — 45
雷	0 — 45	風	21 — 45
砕	0 — 45	魔	21 — 45
獣	0 — 45	鱗	0 — 45

バゼラード —
- WHp:36 ● Abs:64
- 合成:3 ● 魔法:—
- 販売:250 ● 買取:125
- 特殊:なし
- ビルドアップ:
  ブロードソード

攻	21 — 35	耐	20 — 35
炎	0 — 30	冷	0 — 36
雷	0 — 34	風	10 — 34
砕	0 — 36	魔	10 — 34
獣	0 — 34	鱗	0 — 34

グラディウス —
- WHp:36 ● Abs:64
- 合成:3 ● 魔法:—
- 販売:300 ● 買取:150
- 特殊:なし
- ビルドアップ:
  クリフナイフ

攻	20 — 34	耐	15 — 34
炎	0 — 34	冷	0 — 34
雷	0 — 34	風	10 — 34
砕	0 — 34	魔	0 — 34
獣	5 — 34	鱗	0 — 34

白ひげの剣 ○
- WHp:55 ● Abs:160
- 合成:4 ● 魔法:—
- 販売:600 ● 買取:300
- 特殊:貧乏
- ビルドアップ:
  子羊の剣
  小太刀

攻	30 — 89	耐	31 — 61
炎	15 — 60	冷	0 — 60
雷	0 — 60	風	0 — 85
砕	0 — 60	魔	15 — 60
獣	25 — 85	鱗	15 — 60

クリフナイフ —
- WHp:48 ● Abs:128
- 合成:3 ● 魔法:—
- 販売:500 ● 買取:250
- 特殊:なし
- ビルドアップ:
  チョッパー
  サンドブレード

攻	20 — 42	耐	22 — 40
炎	0 — 45	冷	0 — 45
雷	0 — 45	風	15 — 45
砕	0 — 45	魔	0 — 45
獣	15 — 45	鱗	0 — 45

古代の剣 —
- WHp:68 ● Abs:224
- 合成:4 ● 魔法:3
- 販売:880 ● 買取:440
- 特殊:ストップ
- ビルドアップ:
  七支刀
  ハロウィンエッジ

攻	55 —110	耐	42 — 73
炎	50 —110	冷	0 —110
雷	50 —110	風	0 —110
砕	0 —110	魔	50 —110
獣	0 —110	鱗	0 —110

バスタードソード —
- WHp:48 ● Abs:128
- 合成:3 ● 魔法:—
- 販売:500 ● 買取:250
- 特殊:なし
- ビルドアップ:
  シャムシール
  サンドブレード

攻	23 — 46	耐	23 — 45
炎	0 — 45	冷	0 — 45
雷	0 — 45	風	0 — 45
砕	21 — 45	魔	0 — 45
獣	15 — 45	鱗	0 — 45

包丁 —
- WHp:55 ● Abs:160
- 合成:4 ● 魔法:3
- 販売:440 ● 買取:220
- 特殊:なし
- ビルドアップ:
  ヘビキリの剣

攻	32 — 61	耐	33 — 62
炎	0 — 60	冷	5 — 60
雷	15 — 60	風	0 — 60
砕	0 — 60	魔	0 — 60
獣	0 — 60	鱗	30 — 60

月影刀 —
- WHp:75 ● Abs:288
- 合成:4 ● 魔法:4
- 販売:— ● 買取:650
- 特殊:なし
- ビルドアップ:
  アマノムラクモ

攻	88 —124	耐	52 — 81
炎	0 —125	冷	0 —125
雷	99 —125	風	0 —125
砕	0 —125	魔	0 —125
獣	0 —125	鱗	99 —125

太陽の剣 —
- WHp:75 ● Abs:288
- 合成:4 ● 魔法:4
- 販売:— ● 買取:100
- 特殊:なし
- ビルドアップ:
  クロニクルソード
  ビッグバン
  シャイニングブラボー

攻	90 —125	耐	55 — 82
炎	99 —125	冷	0 —125
雷	0 —125	風	0 —125
砕	85 —125	魔	85 —125
獣	0 —125	鱗	0 —125

ヘビキリの剣 —
- WHp:68 ● Abs:224
- 合成:4 ● 魔法:3
- 販売:— ● 買取:350
- 特殊:なし
- ビルドアップ:
  七支刀
  月影刀
  サルガダナス

攻	54 —111	耐	43 — 72
炎	0 —110	冷	0 —110
雷	55 —110	風	0 —110
砕	0 —110	魔	0 —110
獣	0 —110	鱗	55 —110

シャムシール —
- WHp:55 ● Abs:160
- 合成:4 ● 魔法:4
- 販売:600 ● 買取:300
- 特殊:なし
- ビルドアップ:
  ドゥサック

攻	33 — 62	耐	32 — 61
炎	0 — 60	冷	0 — 60
雷	0 — 60	風	0 — 60
砕	25 — 60	魔	0 — 60
獣	25 — 60	鱗	10 — 60

アマノムラクモ —
- WHp:86 ● Abs:352
- 合成:6 ● 魔法:6
- 販売:1400 ● 買取:700
- 特殊:なし
- ビルドアップ:
  ムラマサ
  ダーククラウド

攻	99 —155	耐	81 — 99
炎	0 —150	冷	0 —150
雷	120—150	風	0 —150
砕	0 —150	魔	0 —150
獣	100—150	鱗	120—150

子羊の剣 ―

- WHp:75 ● Abs:288
- 合成:4 ● 魔法:4
- 販売:― ● 買取:550
- 特殊:なし
- ビルドアップ:
  アマノムラクモ
  セブンスヘブン

攻	89 ―123	耐	52 ― 80
炎	0 ―125	冷	0 ―125
雷	0 ―125	風	85 ―125
砕	0 ―125	魔	0 ―125
獣	85 ―125	鱗	0 ―125

ダーククラウド ―

- WHp:92 ● Abs:416
- 合成:6 ● 魔法:6
- 販売:― ● 買取:900
- 特殊:なし
- ビルドアップ:
  なし

攻	150―300	耐	85 ― 99
炎	99 ―300	冷	99 ―300
雷	0 ―300	風	150―300
砕	150―300	魔	0 ―300
獣	0 ―300	鱗	0 ―300

ブレイブアーク ―

- WHp:68 ● Abs:224
- 合成:4 ● 魔法:3
- 販売:― ● 買取:400
- 特殊:なし
- ビルドアップ:
  クレイモアー
  覇者の剣

攻	52 ―112	耐	46 ― 72
炎	0 ―110	冷	0 ―110
雷	0 ―110	風	60 ―110
砕	0 ―110	魔	60 ―110
獣	50 ―110	鱗	0 ―110

ビッグバン ―

- WHp:86 ● Abs:352
- 合成:6 ● 魔法:6
- 販売:― ● 買取:600
- 特殊:なし
- ビルドアップ:
  アトラミリアの剣

攻	101―152	耐	80 ― 99
炎	120―150	冷	0 ―150
雷	120―150	風	0 ―150
砕	120―150	魔	120―150
獣	0 ―150	鱗	60 ―150

アトラミリアの剣 ―

- WHp:92 ● Abs:416
- 合成:6 ● 魔法:6
- 販売:― ● 買取:900
- 特殊:なし
- ビルドアップ:
  なし

攻	149―300	耐	85 ― 99
炎	150―220	冷	0 ―200
雷	0 ―200	風	0 ―200
砕	0 ―200	魔	100―200
獣	150―220	鱗	150―220

マーダンソード ―

- WHp:48 ● Abs:128
- 合成:3 ● 魔法:―
- 販売:― ● 買取:300
- 特殊:なし
- ビルドアップ:
  ガラヤンソード

攻	21 ― 53	耐	25 ― 53
炎	0 ― 53	冷	0 ― 53
雷	0 ― 53	風	0 ― 53
砕	0 ― 45	魔	0 ― 45
獣	0 ― 45	鱗	0 ― 60

ガラヤンソード ―

- WHp:68 ● Abs:224
- 合成:4 ● 魔法:3
- 販売:― ● 買取:600
- 特殊:なし
- ビルドアップ:
  マーダンガラヤン

攻	53 ―111	耐	42 ― 73
炎	0 ―110	冷	50 ―120
雷	0 ―110	風	50 ―110
砕	0 ―110	魔	0 ―110
獣	0 ―110	鱗	60 ―110

マーダンガラヤン ―

- WHp:86 ● Abs:352
- 合成:6 ● 魔法:5
- 販売:― ● 買取:900
- 特殊:治癒
- ビルドアップ:
  なし

攻	102―151	耐	79 ― 99
炎	0 ―150	冷	120―150
雷	0 ―150	風	0 ―150
砕	0 ―150	魔	0 ―150
獣	0 ―150	鱗	120―150

覇者の剣 ○

- WHp:75 ● Abs:288
- 合成:4 ● 魔法:4
- 販売:― ● 買取:700
- 特殊:AbsUP
- ビルドアップ:
  クロスハインダー
  クロニクルソード

攻	88 ―124	耐	52 ― 81
炎	0 ―125	冷	0 ―125
雷	0 ―125	風	99 ―125
砕	0 ―125	魔	99 ―125
獣	0 ―125	鱗	0 ―125

エビルサイス ―

- WHp:55 ● Abs:160
- 合成:4 ● 魔法:―
- 販売:― ● 買取:300
- 特殊:毒
- ビルドアップ:
  ドレインシーカー

攻	33 ― 61	耐	31 ― 62
炎	0 ― 60	冷	25 ― 60
雷	10 ― 60	風	0 ― 60
砕	0 ― 60	魔	0 ― 60
獣	25 ― 60	鱗	0 ― 60

小太刀 ―

- WHp:75 ● Abs:288
- 合成:4 ● 魔法:4
- 販売:― ● 買取:500
- 特殊:クリティカル
- ビルドアップ:
  マンイーター

攻	89 ―125	耐	55 ― 82
炎	0 ―125	冷	0 ―125
雷	60 ―125	風	60 ―125
砕	0 ―125	魔	60 ―125
獣	60 ―125	鱗	60 ―125

サンドブレード ○

- WHp:55 ● Abs:160
- 合成:4 ● 魔法:3
- 販売:900 ● 買取:450
- 特殊:壊れやすい
- ビルドアップ:
  古代の剣

攻	34 ― 60	耐	34 ― 61
炎	25 ― 60	冷	0 ― 60
雷	10 ― 60	風	0 ― 60
砕	0 ― 60	魔	10 ― 60
獣	0 ― 60	鱗	0 ― 60

ドレインシーカー ―

- WHp:68 ● Abs:224
- 合成:4 ● 魔法:3
- 販売:― ● 買取:650
- 特殊:吸収
- ビルドアップ:
  サルガタナス

攻	52 ―110	耐	44 ― 70
炎	0 ―110	冷	60 ―110
雷	0 ―110	風	0 ―110
砕	50 ―110	魔	0 ―110
獣	55 ―110	鱗	0 ―110

チョッパー ―

- WHp:55 ● Abs:160
- 合成:4 ● 魔法:―
- 販売:― ● 買取:430
- 特殊:なし
- ビルドアップ:
  チョーラ
  ドゥサック

攻	33 ― 61	耐	31 ― 60
炎	0 ― 60	冷	0 ― 60
雷	0 ― 60	風	30 ― 60
砕	0 ― 60	魔	0 ― 60
獣	40 ― 60	鱗	0 ― 60

チョーラ ―

- WHp:68 ● Abs:224
- 合成:4 ● 魔法:3
- 販売:960 ● 買取:480
- 特殊:なし
- ビルドアップ:
  小太刀

攻	55 - 111	耐	46 ― 72
炎	0 ―110	冷	0 ―110
雷	0 ―110	風	55 ―110
砕	0 ―110	魔	0 ―110
獣	55 ―110	鱗	45 ―110

クレイモアー ―

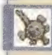
- WHp:75 ● Abs:288
- 合成:4 ● 魔法:4
- 販売:1100 ● 買取:550
- 特殊:なし
- ビルドアップ:
  クロスハインダー

攻	89 ―123	耐	52 ― 80
炎	0 ―125	冷	0 ―125
雷	0 ―125	風	0 ―125
砕	110―125	魔	0 ―125
獣	90 ―125	鱗	0 ―125

 マンイーター —

- WHp:86　● Abs:352
- 合成:6　● 魔法:6
- 販売:—　● 買取:700
- 特殊:なし
- ビルドアップ:
  ダーククラウド
  グリフォンフォーク

攻	101－150	耐	80－99
炎	0－150	冷	0－150
雷	0－150	風	120－150
砕	0－150	魔	0－150
獣	120－150	鱗	99－150

 ボーンレイピア ○

- WHp:48　● Abs:128
- 合成:3　● 魔法:—
- 販売:500　● 買取:250
- 特殊:毒
- ビルドアップ:
  エビルサイス

攻	22－45	耐	20－42
炎	0－45	冷	21－45
雷	0－45	風	0－45
砕	0－45	魔	0－45
獣	0－45	鱗	0－45

 サクス —

- WHp:55　● Abs:160
- 合成:4　● 魔法:3
- 販売:—　● 買取:350
- 特殊:なし
- ビルドアップ:
  ブレイブアーク
  古代の剣

攻	32－62	耐	32－62
炎	0－60	冷	0－60
雷	0－60	風	30－60
砕	0－60	魔	0－60
獣	30－60	鱗	10－60

 七支刀 —

- WHp:75　● Abs:288
- 合成:4　● 魔法:4
- 販売:—　● 買取:600
- 特殊:なし
- ビルドアップ:
  なし

攻	88－170	耐	52－99
炎	50－150	冷	50－150
雷	0－150	風	0－150
砕	50－150	魔	50－150
獣	50－150	鱗	50－150

 ドゥサック —

- WHp:68　● Abs:224
- 合成:4　● 魔法:3
- 販売:860　● 買取:430
- 特殊:なし
- ビルドアップ:
  クレイモアー

攻	54－109	耐	45－71
炎	0－110	冷	0－110
雷	0－110	風	0－110
砕	45－110	魔	0－110
獣	55－110	鱗	0－110

 クロスハインダー —

- WHp:86　● Abs:352
- 合成:6　● 魔法:6
- 販売:—　● 買取:700
- 特殊:壊れにくい
- ビルドアップ:
  ソードオブゼウス

攻	100－155	耐	81－99
炎	0－150	冷	0－150
雷	0－150	風	0－150
砕	120－150	魔	99－150
獣	0－150	鱗	0－150

 セブンスヘブン —

- WHp:92　● Abs:416
- 合成:6　● 魔法:6
- 販売:—　● 買取:900
- 特殊:なし
- ビルドアップ:
  南国のキング

攻	123－300	耐	85－99
炎	0－200	冷	0－200
雷	0－200	風	125－200
砕	125－200	魔	125－200
獣	125－200	鱗	125－200

 ソードオブゼウス —

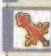
- WHp:92　● Abs:416
- 合成:6　● 魔法:6
- 販売:—　● 買取:1000
- 特殊:なし
- ビルドアップ:
  南国のキング

攻	147－300	耐	85－99
炎	0－200	冷	0－200
雷	0－200	風	0－200
砕	150－250	魔	150－210
獣	150－220	鱗	150－220

 クロニクルソード —

- WHp:86　● Abs:352
- 合成:6　● 魔法:6
- 販売:—　● 買取:750
- 特殊:ストップ
- ビルドアップ:
  クロニクル2

攻	111－152	耐	83－99
炎	0－150	冷	0－150
雷	0－150	風	0－150
砕	99－150	魔	120－150
獣	99－150	鱗	0－150

 クロニクル2 —

- WHp:92　● Abs:416
- 合成:6　● 魔法:6
- 販売:—　● 買取:950
- 特殊:ストップ、クリティカル
- ビルドアップ:
  なし

攻	150－300	耐	85－99
炎	0－220	冷	0－200
雷	0－200	風	0－200
砕	150－200	魔	150－250
獣	150－200	鱗	150－200

 聖剣ダイダロス —

- WHp:68　● Abs:224
- 合成:4　● 魔法:3
- 販売:—　● 買取:460
- 特殊:なし
- ビルドアップ:
  覇者の剣
  太陽の剣
  七支刀

攻	56－112	耐	42－72
炎	50－110	冷	0－110
雷	0－110	風	0－110
砕	0－110	魔	50－110
獣	0－110	鱗	0－110

 ムラマサ —

- WHp:92　● Abs:416
- 合成:6　● 魔法:6
- 販売:—　● 買取:850
- 特殊:なし
- ビルドアップ:
  なし

攻	149－300	耐	85－99
炎	0－200	冷	150－220
雷	150－220	風	0－200
砕	0－200	魔	0－200
獣	0－200	鱗	150－220

 ダークエクスカリバー —

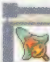
- WHp:86　● Abs:352
- 合成:6　● 魔法:6
- 販売:—　● 買取:850
- 特殊:暗黒
- ビルドアップ:
  グリフォンフォーク

攻	102－153	耐	80－99
炎	0－150	冷	120－150
雷	0－150	風	0－150
砕	120－150	魔	0－150
獣	120－150	鱗	120－150

 サルガタナス —

- WHp:75　● Abs:288
- 合成:4　● 魔法:4
- 販売:—　● 買取:575
- 特殊:暗黒
- ビルドアップ:
  ダークエクスカリバー

攻	90－125	耐	55－82
炎	0－125	冷	90－125
雷	0－125	風	0－125
砕	90－125	魔	0－125
獣	0－125	鱗	80－125

 ハロウィンエッジ —

- WHp:75　● Abs:288
- 合成:4　● 魔法:4
- 販売:—　● 買取:525
- 特殊:なし
- ビルドアップ:
  シャイニングブラボー

攻	89－123	耐	52－80
炎	0－125	冷	0－125
雷	95－125	風	0－125
砕	80－125	魔	80－125
獣	80－125	鱗	80－125

 シャイニングブラボー —

- WHp:86　● Abs:352
- 合成:6　● 魔法:5
- 販売:—　● 買取:650
- 特殊:治癒
- ビルドアップ:
  南国のキング
  アトラミリアの剣

攻	99－150	耐	79－99
炎	120－150	冷	0－150
雷	120－150	風	0－150
砕	0－200	魔	99－200
獣	0－200	鱗	0－200

モニカ 左手武器
腕輪系
19種類

南国のキング —

- WHp:100 ● Abs:416
- 合成:6 ● 魔法:6
- 販売:— ● 買取:1500
- 特殊:なし
- ビルドアップ:
  なし

攻	150－500	耐	89－99
炎	0－250	冷	0－250
雷	0－250	風	0－250
砕	200－250	魔	200－250
獣	200－250	鱗	200－250

グリフォンフォーク —

- WHp:92 ● Abs:416
- 合成:6 ● 魔法:6
- 販売:— ● 買取:1050
- 特殊:なし
- ビルドアップ:
  南国のキング

攻	148－300	耐	85－99
炎	0－200	冷	150－250
雷	0－200	風	150－200
砕	150－250	魔	150－200
獣	0－200	鱗	0－200

魔法のうでわ —

- WHp:42 ● Abs:64
- 合成:3 ● 魔法:—
- 販売:200 ● 買取:100
- 特殊:なし
- ビルドアップ:
  黄金のリング
  盗賊のリング

攻	14－35	耐	15－34
炎	10－34	冷	0－34
雷	0－34	風	0－34
砕	0－34	魔	0－34
獣	0－34	鱗	0－34

黄金のリング —

- WHp:48 ● Abs:128
- 合成:3 ● 魔法:—
- 販売:350 ● 買取:175
- 特殊:なし
- ビルドアップ:
  クリスタルリング

攻	24－44	耐	26－45
炎	18－45	冷	0－45
雷	0－45	風	0－45
砕	0－45	魔	0－45
獣	0－45	鱗	0－45

盗賊のリング ○

- WHp:48 ● Abs:128
- 合成:3 ● 魔法:—
- 販売:700 ● 買取:350
- 特殊:盗む
- ビルドアップ:
  クリスタルリング
  イバラのうでわ

攻	24－44	耐	26－45
炎	0－45	冷	0－45
雷	0－45	風	18－45
砕	0－45	魔	0－45
獣	0－45	鱗	0－45

クリスタルリング —

- WHp:55 ● Abs:160
- 合成:4 ● 魔法:—
- 販売:740 ● 買取:370
- 特殊:なし
- ビルドアップ:
  プラチナリング
  ボックルクル

攻	35－60	耐	30－60
炎	31－60	冷	0－60
雷	0－60	風	0－60
砕	0－60	魔	0－60
獣	0－60	鱗	0－60

プラチナリング —

- WHp:68 ● Abs:224
- 合成:4 ● 魔法:—
- 販売:900 ● 買取:450
- 特殊:富豪
- ビルドアップ:
  アテナのうでわ
  精霊のリング
  破壊のリング

攻	55－110	耐	42－72
炎	60－110	冷	0－110
雷	0－110	風	0－110
砕	0－110	魔	0－110
獣	0－110	鱗	0－110

女神のリング —

- WHp:85 ● Abs:352
- 合成:6 ● 魔法:—
- 販売:— ● 買取:800
- 特殊:なし
- ビルドアップ:
  エンゼルシューター

攻	101－150	耐	80－99
炎	0－150	冷	0－150
雷	125－150	風	125－170
砕	0－150	魔	60－150
獣	110－150	鱗	0－150

精霊のリング —

- WHp:75 ● Abs:228
- 合成:4 ● 魔法:—
- 販売:— ● 買取:875
- 特殊:なし
- ビルドアップ:
  女神のリング

攻	88－125	耐	52－81
炎	0－125	冷	0－125
雷	0－130	風	99－125
砕	0－125	魔	0－125
獣	99－125	鱗	0－125

破壊のリング —

- WHp:75 ● Abs:228
- 合成:4 ● 魔法:—
- 販売:— ● 買取:700
- 特殊:なし
- ビルドアップ:
  魔王のリング

攻	88－125	耐	52－81
炎	0－125	冷	0－125
雷	99－130	風	0－125
砕	99－125	魔	0－125
獣	0－125	鱗	0－125

魔王のリング —

- WHp:85 ● Abs:352
- 合成:6 ● 魔法:—
- 販売:— ● 買取:750
- 特殊:なし
- ビルドアップ:
  メビウスリング
  ファイブスター

攻	101－150	耐	80－99
炎	100－150	冷	0－150
雷	125－170	風	0－150
砕	110－150	魔	0－150
獣	0－150	鱗	0－150

アテナのうでわ —

- WHp:75 ● Abs:228
- 合成:4 ● 魔法:—
- 販売:— ● 買取:800
- 特殊:なし
- ビルドアップ:
  太陽のうでわ

攻	88－125	耐	52－81
炎	99－125	冷	0－125
雷	0－130	風	0－125
砕	0－125	魔	99－125
獣	0－125	鱗	0－125

メビウスリング —

- WHp:92 ● Abs:416
- 合成:6 ● 魔法:—
- 販売:— ● 買取:900
- 特殊:壊れにくい
- ビルドアップ:
  愛

攻	150－300	耐	80－99
炎	150－220	冷	0－200
雷	150－220	風	0－220
砕	0－200	魔	150－200
獣	0－200	鱗	0－200

エンゼルシューター —

- WHp:92 ● Abs:416
- 合成:6 ● 魔法:—
- 販売:— ● 買取:1000
- 特殊:なし
- ビルドアップ:
  愛

攻	150－300	耐	80－99
炎	0－200	冷	150－220
雷	0－200	風	170－150
砕	0－200	魔	0－200
獣	150－200	鱗	0－200

ボックルクル —

- WHp:68 ● Abs:224
- 合成:4 ● 魔法:—
- 販売:860 ● 買取:430
- 特殊:富豪
- ビルドアップ:
  アテナのうでわ
  精霊のリング
  月のうでわ

攻	55－110	耐	42－72
炎	0－110	冷	60－110
雷	0－110	風	60－110
砕	0－110	魔	35－110
獣	0－110	鱗	0－110

イバラのうでわ　ー

- WHp:55　● Abs:160
- 合成:4　● 魔法:ー
- 販売:820　● 買取:410
- 特殊:貧乏、AbsUP
- ビルドアップ:
  ポックルクル
  月のうでわ

攻	35 ー 88	耐	30 ー 60
炎	0 ー 60	冷	0 ー 99
雷	0 ー 60	風	31 ー 60
砕	0 ー 60	魔	0 ー 60
獣	0 ー 60	鱗	0 ー 60

星のうでわ　ー

- WHp:85　● Abs:352
- 合成:6　● 魔法:ー
- 販売:ー　● 買取:725
- 特殊:なし
- ビルドアップ:
  ファイブスター

攻	101ー150	耐	80 ー 99
炎	115ー150	冷	125ー170
雷	0 ー150	風	0 ー150
砕	50 ー150	魔	0 ー150
獣	0 ー150	鱗	110ー150

月のうでわ　ー

- WHp:75　● Abs:228
- 合成:4　● 魔法:ー
- 販売:1800　● 買取:900
- 特殊:なし
- ビルドアップ:
  星のうでわ

攻	88 ー125	耐	52 ー 81
炎	0 ー125	冷	99 ー125
雷	0 ー130	風	0 ー125
砕	0 ー125	魔	0 ー125
獣	0 ー125	鱗	60 ー125

太陽のうでわ　ー

- WHp:85　● Abs:352
- 合成:6　● 魔法:ー
- 販売:ー　● 買取:710
- 特殊:なし
- ビルドアップ:
  メビウスリング
  エンゼルシューター

攻	101ー150	耐	80 ー 99
炎	125ー170	冷	0 ー150
雷	0 ー150	風	100ー170
砕	0 ー150	魔	110ー150
獣	0 ー150	鱗	0 ー150

ファイブスター　ー

- WHp:100　● Abs:416
- 合成:6　● 魔法:ー
- 販売:ー　● 買取:1100
- 特殊:なし
- ビルドアップ:
  なし

攻	150ー500	耐	89 ー 99
炎	100ー300	冷	100ー300
雷	100ー300	風	100ー300
砕	150ー250	魔	150ー250
獣	150ー250	鱗	150ー250

愛　ー

- WHp:100　● Abs:416
- 合成:6　● 魔法:ー
- 販売:ー　● 買取:1200
- 特殊:治癒
- ビルドアップ:
  なし

攻	150ー500	耐	89 ー 99
炎	0 ー250	冷	0 ー250
雷	0 ー250	風	0 ー250
砕	150ー250	魔	150ー250
獣	150ー250	鱗	150ー250

ユリス　左手武器
スフィーダロッド系
6種類

手ごろな枝　ー

- WHp:16　● Abs:32
- 合成:3　● 魔法:ー
- 販売:ー　● 買取:1
- 特殊:なし
- ビルドアップ:
  なし

攻	3 ー 19	耐	9 ー 19
炎	0 ー 19	冷	0 ー 19
雷	0 ー 19	風	0 ー 19
砕	0 ー 19	魔	0 ー 19
獣	0 ー 19	鱗	0 ー 19

ターキー　○

- WHp:48　● Abs:128
- 合成:3　● 魔法:ー
- 販売:460　● 買取:230
- 特殊:なし
- ビルドアップ:
  フラミンゴ

攻	25 ー 45	耐	25 ー 44
炎	10 ー 45	冷	0 ー 45
雷	0 ー 45	風	10 ー 45
砕	0 ー 45	魔	0 ー 45
獣	0 ー 45	鱗	0 ー 45

スワン　○

- WHp:48　● Abs:128
- 合成:3　● 魔法:ー
- 販売:450　● 買取:225
- 特殊:なし
- ビルドアップ:
  フラミンゴ

攻	24 ー 44	耐	26 ー 45
炎	0 ー 45	冷	10 ー 45
雷	0 ー 45	風	10 ー 45
砕	0 ー 45	魔	0 ー 45
獣	0 ー 45	鱗	0 ー 45

フラミンゴ　○

- WHp:60　● Abs:160
- 合成:4　● 魔法:ー
- 販売:ー　● 買取:320
- 特殊:なし
- ビルドアップ:
  ファルコン

攻	32 ー 61	耐	29 ー 55
炎	0 ー 60	冷	0 ー 60
雷	0 ー 60	風	20 ー 60
砕	0 ー 60	魔	0 ー 60
獣	10 ー 60	鱗	0 ー 60

ファルコン　○

- WHp:65　● Abs:224
- 合成:4　● 魔法:ー
- 販売:900　● 買取:450
- 特殊:クリティカル
- ビルドアップ:
  アルバトロス

攻	50 ー108	耐	35 ー 70
炎	0 ー108	冷	0 ー108
雷	0 ー110	風	55 ー110
砕	0 ー108	魔	0 ー110
獣	40 ー110	鱗	0 ー110

アルバトロス　○

- WHp:70　● Abs:288
- 合成:4　● 魔法:ー
- 販売:ー　● 買取:500
- 特殊:なし
- ビルドアップ:
  なし

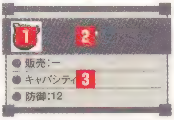
攻	77 ー120	耐	45 ー 75
炎	0 ー125	冷	0 ー125
雷	0 ー125	風	80 ー125
砕	0 ー125	魔	0 ー125
獣	80 ー125	鱗	0 ー125

ライドポッドパーツ

ライドポッドはコアを中心にボディ、アーム、レッグ、バックパックの5つのパーツから構成されている。ここでは各パーツの全データを公開する。

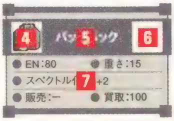
ロボパーツデータの見方

コア



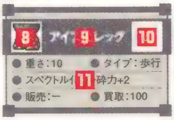
■ コア
1 コアの外観。
2 コアの名称。
3 販売:購入に必要なEXP。
キャパシティ:キャパシティの最大値。装備パーツの重さの合計がこの数値以内になるようパーツ編成をしなければならない。
防御:コアの防御値。この数値とボディの防御値の合計がライドポッドの防御力になる。

バックパック



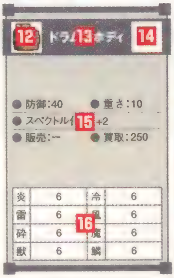
■ バックパック
4 バックパックの外観。
5 バックパックの名称。
6 発明可能かどうかを表わす。○が可能、—は不可能。
7 EN:バックパックのエネルギー値。この数値がライドポッドのHpとなる。
重さ:バックパックの重さ。
スペクトル化:スペクトル化したときの数値。
販売:店での販売価格。
買取:店での買い取り価格。

レッグ



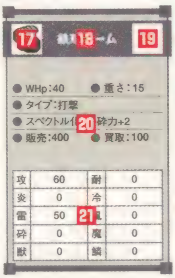
■ レッグ
8 レッグの外観。
9 レッグの名称。
10 発明可能かどうかを表わす。○が可能、—は不可能。
11 重さ:レッグの重さ。
タイプ:そのレッグパーツの移動タイプ。歩行は二足歩行、車は車輪つき。飛行はプロペラやジェットで空中を移動するタイプ。
スペクトル化:スペクトル化したときの数値。
販売:店での販売価格。
買取:店での買い取り価格。

ボディ



■ ボディ
12 ボディの外観。
13 ボディの名称。
14 発明可能かどうかを表わす。○が可能、—は不可能。
15 防御:ボディの防御値。この数値とコアの防御値の合計がライドポッドの防御力になる。
重さ:ボディの重さ。
スペクトル化:スペクトル化したときの数値。
販売:店での販売価格。
買取:店での買い取り価格。
16 ボディの属性に対する耐性値:炎=炎属性、冷=冷気属性、雷=稲妻属性、風=風属性、粉=粉砕力、魔=退魔、獣=ケモノ斬り、鱗=うろこ斬りの略で、数値が高いほど耐性が高い。

アーム



■ アーム
17 アームの外観。
18 アームの名称。
19 発明可能かどうかを表わす。○が可能、—は不可能。
20 WHp:アームのWHp。
重さ:アームの重さ。
タイプ:アームの攻撃タイプ。打撃=パンチや剣による近接攻撃、ミサイル=攻撃力が高くホーミング性がある遠距離攻撃、マシンガン=1発の攻撃力は低いが連射可能な遠距離攻撃、レーザー=敵を貫通する遠距離攻撃。
スペクトル化:スペクトル化したときの数値。
販売:店での販売価格。
買取:店での買い取り価格。
21 アームの属性値:そのアームについている属性。炎=炎属性、冷=冷気属性、雷=稲妻属性、風=風属性、粉=粉砕力、魔=退魔、獣=ケモノ斬り、鱗=うろこ斬り属性の略で、数値が高いほど攻撃力が高くなる。

コア
7種類

コア
- 販売:ー
- キャパシティ:60
- 防御:12

コア改
- 販売:900
- キャパシティ:90
- 防御:24

コアⅡ
- 販売:1400
- キャパシティ:120
- 防御:36

コアⅢ
- 販売:2000
- キャパシティ:160
- 防御:48

スーパーコア
- 販売:3500
- キャパシティ:200
- 防御:60

ハイパーコア
- 販売:5000
- キャパシティ:240
- 防御:72

マスターグレードコア
- 販売:6500
- キャパシティ:300
- 防御:84

バックパック
6種類

バックパック ○
- EN:80　重さ:15
- スペクトル化:炎+2
- 販売:ー　買取:100

バックパック・たる式 ○
- EN:120　重さ:30
- スペクトル化:炎+2
- 販売:600　買取:200

ポリタンク ○
- EN:160　重さ:35
- スペクトル化:炎+2
- 販売:ー　買取:300

掃除機タンク ○
- EN:200　重さ:45
- スペクトル化:風+2
- 販売:ー　買取:400

バックタンク・つぼ式 ○
- EN:240　重さ:50
- スペクトル化:粉砕力+2
- 販売:ー　買取:500

3連つぼ式タンク ○
- EN:300　重さ:60
- スペクトル化:粉砕力+2
- 販売:ー　買取:600

レッグ
9種類

アイアンレッグ ○
- 重さ:10　タイプ:歩行
- スペクトル化:粉砕力+2
- 販売:ー　買取:100

タンクレッグ ○
- 重さ:25　タイプ:車
- スペクトル化:粉砕力+2
- 販売:600　買取:150

バケツレッグ ○
- 重さ:15　タイプ:歩行
- スペクトル化:冷気+2
- 販売:ー　買取:200

ローラーフット ○
- 重さ:20　タイプ:新車
- スペクトル化:粉砕力+2
- 販売:700　買取:250

バギー ○
- 重さ:30　タイプ:車
- スペクトル化:風+2
- 販売:800　買取:300

プロペラレッグ ○
- 重さ:35　タイプ:飛行
- スペクトル化:風+2
- 販売:900　買取:350

マルチフット ○
- 重さ:30　タイプ:歩行
- スペクトル化:ケモノ斬り+2
- 販売:ー　買取:　400

ジェットホバー ○
- 重さ:40　タイプ:飛行
- スペクトル化:風+2
- 販売:ー　買取:450

ピエロフット ○
- 重さ:20　タイプ:歩行
- スペクトル化:耐久+2
- 販売:ー　買取:500

ボディ
8種類

ドラム缶ボディ ○
- 防御:40　重さ:10
- スペクトル化:炎+2
- 販売:ー　買取:250

炎	6	冷	6
雷	6	風	6
砕	6	魔	6
獣	6	鱗	6

牛乳缶ボディ ○
- 防御:50　重さ:14
- スペクトル化:冷気+2
- 販売:ー　買取:300

炎	7	冷	7
雷	7	風	7
砕	7	魔	7
獣	7	鱗	7

冷蔵庫ボディ ○
- 防御:70　重さ:24
- スペクトル化:冷気+2
- 販売:700　買取:350

炎	8	冷	8
雷	8	風	8
砕	8	魔	8
獣	8	鱗	8

木箱ボディ ○

● 防御:60 ● 重さ:20
● スペクトル化:粉砕力+2
● 販売:800 ● 買取:400

炎	9	冷	9
雷	9	風	9
砕	9	魔	9
獣	9	鱗	9

ピエロボディ ○

● 防御:80 ● 重さ:19
● スペクトル化:耐久+2
● 販売:ー ● 買取:450

炎	10	冷	10
雷	10	風	10
砕	10	魔	10
獣	10	鱗	10

サムライボディ ○

● 防御:90 ● 重さ:24
● スペクトル化:攻撃+2
● 販売:ー ● 買取:500

炎	11	冷	11
雷	11	風	11
砕	11	魔	11
獣	11	鱗	11

超合金ボディ ○

● 防御:100 ● 重さ:30
● スペクトル化:粉砕力+2
● 販売:1100 ● 買取:550

炎	12	冷	12
雷	12	風	12
砕	12	魔	12
獣	12	鱗	12

太陽と月の冠 ○

● 防御:110 ● 重さ:40
● スペクトル化:退魔+2
● 販売:ー ● 買取:600

炎	13	冷	13
雷	13	風	13
砕	13	魔	13
獣	13	鱗	13

アーム

40種類

鉄球アーム ○

● WHp:40 ● 重さ:15
● タイプ:打撃
● スペクトル化:粉砕力+2
● 販売:300 ● 買取:100

攻	60	耐	0
炎	0	冷	0
雷	0	風	0
砕	50	魔	0
獣	0	鱗	0

鉄球アームII ○

● WHp:53 ● 重さ:43
● タイプ:打撃
● スペクトル化:粉砕力+2
● 販売:ー ● 買取:150

攻	100	耐	0
炎	0	冷	0
雷	0	風	0
砕	80	魔	0
獣	0	鱗	0

鉄球アームIII ○

● WHp:64 ● 重さ:70
● タイプ:打撃
● スペクトル化:粉砕力+2
● 販売:ー ● 買取:200

攻	145	耐	0
炎	0	冷	0
雷	0	風	0
砕	100	魔	0
獣	0	鱗	0

鉄球アームIV ○

● WHp:70 ● 重さ:110
● タイプ:打撃
● スペクトル化:粉砕力+2
● 販売:ー ● 買取:250

攻	190	耐	0
炎	0	冷	0
雷	0	風	0
砕	100	魔	0
獣	0	鱗	0

ワイン樽キャノン ○

● WHp:50 ● 重さ:23
● タイプ:ミサイル
● スペクトル化:炎+2
● 販売:400 ● 買取:150

攻	95	耐	0
炎	0	冷	0
雷	0	風	0
砕	0	魔	50
獣	0	鱗	0

ワイン樽キャノンII ○

● WHp:60 ● 重さ:50
● タイプ:ミサイル
● スペクトル化:炎+2
● 販売:ー ● 買取:200

攻	140	耐	0
炎	0	冷	0
雷	0	風	0
砕	0	魔	80
獣	0	鱗	0

ワイン樽キャノンIII ○

● WHp:72 ● 重さ:80
● タイプ:ミサイル
● スペクトル化:炎+2
● 販売:ー ● 買取:250

攻	180	耐	0
炎	0	冷	0
雷	0	風	0
砕	0	魔	100
獣	0	鱗	0

ワイン樽キャノンIV ○

● WHp:81 ● 重さ:120
● タイプ:ミサイル
● スペクトル化:炎+2
● 販売:ー ● 買取:300

攻	240	耐	0
炎	0	冷	0
雷	0	風	0
砕	0	魔	100
獣	0	鱗	0

ドリルアーム ○

● WHp:72 ● 重さ:40
● タイプ:打撃
● スペクトル化:粉砕力+2
● 販売:ー ● 買取:200

攻	80	耐	0
炎	0	冷	0
雷	0	風	50
砕	50	魔	0
獣	0	鱗	0

ドリルアームII ○

● WHp:82 ● 重さ:70
● タイプ:打撃
● スペクトル化:粉砕力+2
● 販売:ー ● 買取:250

攻	128	耐	0
炎	0	冷	50
雷	50	風	0
砕	0	魔	0
獣	0	鱗	0

ドリルアームⅢ ○

- WHp：90　● 重さ：100
- タイプ：打撃
- スペクトル化：粉砕力+2
- 販売：ー　● 買取：300

攻	155	耐	0
炎	0	冷	0
雷	0	風	50
砕	50	魔	0
獣	0	鱗	0

ドリルアームⅣ ○

- WHp：98　● 重さ：140
- タイプ：打撃
- スペクトル化：粉砕力+2
- 販売：ー　● 買取：350

攻	225	耐	0
炎	0	冷	0
雷	0	風	50
砕	50	魔	0
獣	0	鱗	0

ミサイルポッドアーム ○

- WHp：61　● 重さ：30
- タイプ：ミサイル
- スペクトル化：攻撃+2
- 販売：ー　● 買取：250

攻	138	耐	0
炎	50	冷	0
雷	0	風	0
砕	0	魔	0
獣	0	鱗	0

ミサイルポッドアームⅡ ○

- WHp：73　● 重さ：60
- タイプ：ミサイル
- スペクトル化：攻撃+2
- 販売：ー　● 買取：300

攻	185	耐	0
炎	80	冷	0
雷	0	風	0
砕	0	魔	0
獣	0	鱗	0

ミサイルポッドアームⅢ ○

- WHp：81　● 重さ：90
- タイプ：ミサイル
- スペクトル化：攻撃+2
- 販売：ー　● 買取：350

攻	242	耐	0
炎	100	冷	0
雷	0	風	0
砕	0	魔	0
獣	0	鱗	0

ミサイルポッドアームⅣ ○

- WHp：91　● 重さ：130
- タイプ：ミサイル
- スペクトル化：攻撃+2
- 販売：ー　● 買取：400

攻	300	耐	0
炎	100	冷	0
雷	0	風	0
砕	0	魔	0
獣	0	鱗	0

ハンマーアーム ○

- WHp：70　● 重さ：40
- タイプ：打撃
- スペクトル化：攻撃+2
- 販売：800　● 買取：300

攻	192	耐	0
炎	0	冷	0
雷	0	風	0
砕	50	魔	0
獣	0	鱗	0

ハンマーアームⅡ ○

- WHp：83　● 重さ：70
- タイプ：打撃
- スペクトル化：攻撃+2
- 販売：ー　● 買取：350

攻	250	耐	0
炎	0	冷	0
雷	0	風	0
砕	80	魔	0
獣	0	鱗	0

ハンマーアームⅢ ○

- WHp：80　● 重さ：100
- タイプ：打撃
- スペクトル化：攻撃+2
- 販売：ー　● 買取：400

攻	315	耐	0
炎	0	冷	0
雷	0	風	0
砕	100	魔	0
獣	0	鱗	0

ハンマーアームⅣ ○

- WHp：99　● 重さ：140
- タイプ：打撃
- スペクトル化：攻撃+2
- 販売：ー　● 買取：450

攻	450	耐	0
炎	0	冷	0
雷	0	風	0
砕	100	魔	0
獣	0	鱗	0

マシンガンアーム ○

- WHp：62　● 重さ：30
- タイプ：マシンガン
- スペクトル化：稲妻+2
- 販売：900　● 買取：350

攻	138	耐	0
炎	50	冷	0
雷	0	風	50
砕	0	魔	0
獣	0	鱗	0

マシンガンアームⅡ ○

- WHp：71　● 重さ：60
- タイプ：マシンガン
- スペクトル化：稲妻+2
- 販売：ー　● 買取：400

攻	180	耐	0
炎	50	冷	0
雷	0	風	50
砕	0	魔	0
獣	0	鱗	0

マシンガンアームⅢ ○

- WHp：80　● 重さ：90
- タイプ：マシンガン
- スペクトル化：稲妻+2
- 販売：ー　● 買取：450

攻	230	耐	0
炎	50	冷	0
雷	0	風	50
砕	0	魔	0
獣	0	鱗	0

マシンガンアームⅣ ○

- WHp：90　● 重さ：130
- タイプ：マシンガン
- スペクトル化：稲妻+2
- 販売：ー　● 買取：500

攻	295	耐	0
炎	50	冷	0
雷	0	風	50
砕	0	魔	0
獣	0	鱗	0

ピエロハンド ○

- WHp：52　● 重さ：23
- タイプ：打撃
- スペクトル化：風+2
- 販売：ー　● 買取：400

攻	100	耐	0
炎	0	冷	50
雷	0	風	0
砕	0	魔	0
獣	0	鱗	0

ピエロハンドⅡ ○

- WHp：60　● 重さ：50
- タイプ：打撃
- スペクトル化：風+2
- 販売：ー　● 買取：450

攻	140	耐	0
炎	0	冷	80
雷	0	風	0
砕	0	魔	0
獣	0	鱗	0

ピエロハンドⅢ ○

- WHp：70　● 重さ：80
- タイプ：打撃
- スペクトル化：風+2
- 販売：ー　● 買取：500

攻	180	耐	0
炎	0	冷	100
雷	0	風	0
砕	0	魔	0
獣	0	鱗	0

ピエロハンドⅣ ○

- WHp：82　● 重さ：120
- タイプ：打撃
- スペクトル化：風+2
- 販売：ー　● 買取：550

攻	245	耐	0
炎	0	冷	100
雷	0	風	0
砕	0	魔	0
獣	0	鱗	0

サムライアーム ○

- WHp：63　● 重さ：30
- タイプ：打撃
- スペクトル化：退魔+2
- 販売：1100　● 買取：450

攻	145	耐	0
炎	0	冷	0
雷	50	風	0
砕	0	魔	0
獣	50	鱗	50

サムライアームⅡ ○

- WHp：80　● 重さ：70
- タイプ：打撃
- スペクトル化：退魔+2
- 販売：ー　● 買取：500

攻	260	耐	0
炎	0	冷	0
雷	50	風	0
砕	0	魔	0
獣	50	鱗	50

サムライアームⅢ ○

- WHp：99　● 重さ：130
- タイプ：打撃
- スペクトル化：退魔+2
- 販売：ー　● 買取：550

攻	460	耐	0
炎	0	冷	0
雷	50	風	0
砕	0	魔	0
獣	50	鱗	50

サムライアームⅣ ○

- WHp：100　● 重さ：160
- タイプ：打撃
- スペクトル化：退魔+2
- 販売：ー　● 買取：600

攻	1800	耐	0
炎	0	冷	0
雷	50	風	0
砕	0	魔	0
獣	50	鱗	50

レーザーアーム ○

- WHp：80　● 重さ：50
- タイプ：レーザー
- スペクトル化：炎+2
- 販売：ー　● 買取：500

攻	235	耐	0
炎	0	冷	0
雷	0	風	0
砕	0	魔	50
獣	0	鱗	0

レーザーアームⅡ ○

- WHp：92　● 重さ：80
- タイプ：レーザー
- スペクトル化：炎+2
- 販売：ー　● 買取：550

攻	295	耐	0
炎	0	冷	0
雷	0	風	0
砕	0	魔	80
獣	0	鱗	0

レーザーアームⅢ ○

- WHp：98　● 重さ：115
- タイプ：レーザー
- スペクトル化：炎+2
- 販売：ー　● 買取：600

攻	430	耐	0
炎	0	冷	0
雷	0	風	0
砕	0	魔	100
獣	0	鱗	0

レーザーアームⅣ ○

- WHp：100　● 重さ：140
- タイプ：レーザー
- スペクトル化：炎+2
- 販売：ー　● 買取：650

攻	800	耐	0
炎	0	冷	0
雷	0	風	0
砕	0	魔	100
獣	0	鱗	0

ベズキャノン ○

- WHp：83　● 重さ：50
- タイプ：ミサイル
- スペクトル化：炎+2
- 販売：ー　● 買取：550

攻	240	耐	0
炎	0	冷	50
雷	50	風	0
砕	0	魔	0
獣	0	鱗	0

ベズキャノンⅡ ○

- WHp：91　● 重さ：80
- タイプ：ミサイル
- スペクトル化：炎+2
- 販売：ー　● 買取：600

攻	300	耐	0
炎	0	冷	50
雷	50	風	0
砕	0	魔	0
獣	0	鱗	0

ベズキャノンⅢ ○

- WHp：99　● 重さ：110
- タイプ：ミサイル
- スペクトル化：炎+2
- 販売：ー　● 買取：650

攻	435	耐	0
炎	0	冷	50
雷	50	風	0
砕	0	魔	0
獣	0	鱗	0

ベズキャノンⅣ ○

- WHp：100　● 重さ：165
- タイプ：ミサイル
- スペクトル化：炎+2
- 販売：ー　● 買取：700

攻	1600	耐	0
炎	0	冷	50
雷	50	風	0
砕	0	魔	0
獣	0	鱗	0

ライドポッド用特殊パーツ

ライドポッド用の特殊パーツには右にあげた3つがある。シールドキットと燃料は戦闘に直接影響がでてくるものだが、ボイスユニットは戦闘への影響はなく、ライドポッドがしゃべるようになるおまけパーツだ。



⬅シールドキットとボイスユニットの能力はコアを新しいものに変更しても引き継がれる。



■ **シールドキット**　600EXP

使用するとコアの防御力が4ポイントあがる。販売価格の600EXPは初期値で、ひとつ買うごとに価格が142EXPずつ高くなる。



■ **ボイスユニット**　1000EXP

ライドポッドがしゃべるようになる。なぜか関西弁。ほとんどはよけいなおしゃべりだが、戦いのアドバイスをしてくれることも。



■ **ライドポッド燃料**　2000ギルダ

使用するとライドポッドの燃料が全回復する。燃料の残量がライドポッドのHpとなるので、常に1、2個は持っておきたい。

用途別ライドポッド組み立て例

ライドポッドはパーツを変更することにより、能力や容姿がかわる。ここではその組み立て例を紹介しよう。組み立ての指針となるのはどんな特徴を持たせるかということ。好きなパーツばかり組みこんだ機体にするより、ひとつの能力に特化した機体作りを目指そう。

汎用タイプ

初期装備のみで構成された機体。防御力を高めておけば、この装備でもそこそこ戦える。ただし移動力の低さが問題として残っている。



接近戦重視タイプ

サムライアームで接近戦の攻撃力をアップ。同時に敵の背後をとりやすくするため、移動スピードの速いローラーフットを装備した。



射撃戦重視タイプ

攻撃力重視ならワイン樽キャノン、連射性重視ならマシンガンアームを選択。遠距離からの攻撃が主になるのでレッグはタンクレッグが最適。



移動力重視タイプ

直線の高速移動に優れるバギーか、地形の影響を受けず小回りの効くプロペラレッグを装備。制限時間内クリアを重視した機体だ。



コミカルタイプ

ピエロボディ、ピエロハンド、ピエロレッグでかためたお茶目なタイプ。見た目重視に見えるが、接近戦で思わぬ能力を発揮する。



カンペキタイプ

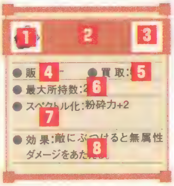
太陽と月の鎧、ペズキャノン、ジェットホバーというレアかつ強力なパーツで構成した機体。ザコとの戦いだけでなくボス戦でも威力を発揮する。



アイテムデータ

攻撃、回復アイテムからジオラマパーツ、クリスタル、コスチュームまで、ゲーム内に登場する全アイテムを紹介する。数値データのほかに、簡単な効果や特徴も記載した。

アイテムデータの見方



1 アイテムの外観。
2 アイテムの名称。
3 発明可能かどうかを表わす。○が可能、ーは不可能。
4 販売：店での購入価格。
5 買取：店での買い取り価格。
6 最大所持数：そのアイテムをいくつまで持てるかの最大数を表示。
7 スペクトル化：スペクトル化したときの数値。
8 備考：そのアイテムの用途や使用したときの効果を表示。

アイテム 攻撃用 15種類

石　ー
- 販 売:ー　● 買 取:5
- 最大所持数:20
- スペクトル化:粉砕力+2
- 効 果:敵にぶつけると無属性ダメージをあたえる。

ストーンベリー　ー
- 販 売:60　● 買 取:30
- 最大所持数:50
- スペクトル化:粉砕力+2
- 効 果:敵にぶつけると動きが止まる。

ときめきチェリー　ー
- 販 売:60　● 買 取:30
- 最大所持数:50
- スペクトル化:うろこ斬り+2
- 効 果:敵にぶつけると動きが止まる。

毒リンゴ　ー
- 販 売:60　● 買 取:30
- 最大所持数:50
- スペクトル化:ー
- 効 果:敵にぶつけると毒状態にできる。

ネバネバピーチ　ー
- 販 売:60　● 買 取:30
- 最大所持数:50
- スペクトル化:ケモノ斬り+2
- 効 果:敵にぶつけるとネバネバ状態にできる。

ばくだん　○
- 販 売:200　● 買 取:50
- 最大所持数:20
- スペクトル化:炎+2
- 効 果:敵にぶつけると爆発してダメージをあたえる。

爆弾・改　○
- 販 売:1000　● 買 取:500
- 最大所持数:20
- スペクトル化:炎+2
- 効 果:攻撃力と攻撃範囲が強化された爆弾。

ファイナルボム　○
- 販 売:3600　● 買 取:800
- 最大所持数:10
- スペクトル化:炎+3
- 効 果:広範囲に爆発を引き起こす最強の爆弾。

電光石火　○
- 販 売:ー　● 買 取:50
- 最大所持数:10
- スペクトル化:炎+2
- 効 果:広範囲にレーザーが飛び散る爆弾。

ボムナッツ　ー
- 販 売:60　● 買 取:30
- 最大所持数:50
- スペクトル化:炎+2
- 効 果:敵にぶつけると爆発してダメージをあたえる。

稲妻の魔石　ー
- 販 売:ー　● 買 取:40
- 最大所持数:20
- スペクトル化:稲妻+2
- 効 果:敵にぶつけると雷属性のダメージをあたえる。

風の魔石　ー
- 販 売:ー　● 買 取:40
- 最大所持数:20
- スペクトル化:風+2
- 効 果:敵にぶつけると風属性のダメージをあたえる。

聖なる魔石　ー
- 販 売:ー　● 買 取:40
- 最大所持数:20
- スペクトル化:退魔+2
- 効 果:敵にぶつけると退魔属性のダメージをあたえる。

炎の魔石　ー
- 販 売:ー　● 買 取:40
- 最大所持数:20
- スペクトル化:炎+2
- 効 果:敵にぶつけると炎属性のダメージをあたえる。

冷気の魔石　ー
- 販 売:ー　● 買 取:40
- 最大所持数:20
- スペクトル化:冷気+2
- 効 果:敵にぶつけると冷気属性のダメージをあたえる。

アイテム
回復・防御
30種類

ふんわりパン ○
- 販 売:30 ● 買 取:15
- 最大所持数:20
- スペクトル化:炎+2
- 効 果:Hpを32ポイント回復する。

とんがりマロン －
- 販 売:300 ● 買 取: 50
- 最大所持数:20
- スペクトル化:風+2
- 効 果:Hpを40ポイント回復する。

まったりバナナ －
- 販 売:60 ● 買 取: 30
- 最大所持数:20
- スペクトル化:耐久+2
- 効 果:Hpを40ポイント回復するがノドからから状態に。

とろりんチーズ ○
- 販 売:60 ● 買 取:30
- 最大所持数:20
- スペクトル化:ケモノ斬り+2
- 効 果:Hpを120ポイント回復する。

カリカリパン －
- 販 売:－ ● 買 取:30
- 最大所持数:20
- スペクトル化:耐久+2
- 効 果:Hpを完全に回復する。

ごくじょうチキン ○
- 販 売:120 ● 買 取:60
- 最大所持数:20
- スペクトル化:ケモノ斬り+2
- 効 果:Hpを完全に回復する。

だぶるプリン ○
- 販 売:－ ● 買 取:150
- 最大所持数:20
- スペクトル化:冷気+2
- 効 果:ユリスとモニカのHpをふたり同時に完全回復する。

ウメおにぎり －
- 販 売:－ ● 買 取:200
- 最大所持数:20
- スペクトル化:炎+2
- 効 果:Hpと状態異常を全回復。ノドからから状態でも使える。

おいしい水 ○
- 販 売:80 ● 買 取:10
- 最大所持数:20
- スペクトル化:冷気+2
- 効 果:ノドからから状態を回復する。

ピンピンドリンク ○
- 販 売:－ ● 買 取:200
- 最大所持数:20
- スペクトル化:攻撃+1
- 効 果:約30秒間、攻撃力と防御力が2倍になる。

毒消しドリンク ○
- 販 売:40 ● 買 取:20
- 最大所持数:20
- スペクトル化:うろこ斬り+2
- 効 果:毒状態を回復する。

聖水 ○
- 販 売:40 ● 買 取:20
- 最大所持数:20
- スペクトル化:退魔+2
- 効 果:呪い状態を回復。不死系の敵にぶつけるとダメージ。

石けん ○
- 販 売:40 ● 買 取:20
- 最大所持数:20
- スペクトル化:冷気+2
- 効 果:ネバネバ状態を回復する。

メデューサの涙 －
- 販 売:80 ● 買 取:20
- 最大所持数:20
- スペクトル化:うろこ斬り+2
- 効 果:石化状態を回復する。

マイティーヒール －
- 販 売:300 ● 買 取:150
- 最大所持数:20
- スペクトル化:耐久+2
- 効 果:すべての状態異常を回復する。

封印解除の巻物 －
- 販 売:1500 ● 買 取:100
- 最大所持数:20
- スペクトル化:風+2
- 効 果:赤、青、白の封印を解除する。

エデンの果実 －
- 販 売:－ ● 買 取:－
- 最大所持数:999
- スペクトル化:－
- 効 果:Hpの最大値を8ポイント上げる。

ポテトパイ －
- 販 売:－ ● 買 取:－
- 最大所持数:999
- スペクトル化:－
- 効 果:ユリスの防御力を4ポイント上げる。

魔女のパフェ －
- 販 売:－ ● 買 取:－
- 最大所持数:999
- スペクトル化:－
- 効 果:モニカの防御力を4ポイント上げる。

リペアの粉 －
- 販 売:80~200 ● 買 取:40
- 最大所持数:20
- スペクトル化:耐久+2
- 効 果:右手武器のWHpを全回復、アームパーツは半分回復。

ガンリペア －
- 販 売:160~300 ● 買 取:40
- 最大所持数:20
- スペクトル化:耐久+2
- 効 果:銃のWHpを全回復する。

リングリペア －
- 販 売:160~300 ● 買 取:40
- 最大所持数:20
- スペクトル化:冷気+1
- 効 果:腕輪のWHpを回復する。

復活の粉 ○
- 販 売:－ ● 買 取:500
- 最大所持数:3
- スペクトル化:耐久+2
- 効 果:戦闘不能状態から回復する。

エスケープの粉 ○
- 販 売:ー　● 買 取:150
- 最大所持数:20
- スペクトル化:退魔+2
- 効 果:ダンジョンから脱出できる。

グレードアップの粉 ○
- 販 売:ー　● 買 取:1000
- 最大所持数:20
- スペクトル化:攻撃+1
- 効 果:Absに関係なく武器のレベルをひとつ上げる。

石化しないお札 ○
- 販 売:50　● 買 取:10
- 最大所持数:20
- スペクトル化:耐久+2
- 効 果:アクティブアイテムにセットすると石化を防ぐ。

時を止めないお札 ○
- 販 売:50　● 買 取:10
- 最大所持数:20
- スペクトル化:耐久+2
- 効 果:アクティブアイテムにセットするとストップを防ぐ。

毒を無効にするお札 ○
- 販 売:50　● 買 取:10
- 最大所持数:20
- スペクトル化:耐久+2
- 効 果:アクティブアイテムにセットすると毒を防ぐ。

ネバネバしないお札 ○
- 販 売:50　● 買 取:10
- 最大所持数:20
- スペクトル化:耐久+2
- 効 果:アクティブアイテムにセットするとネバネバを防ぐ。

呪われないお札 ○
- 販 売:50　● 買 取:10
- 最大所持数:20
- スペクトル化:耐久+2
- 効 果:アクティブアイテムにセットすると呪いを防ぐ。

アイテム クリスタル 10種類

稲妻のクリスタル ー
- 販 売:150　● 買 取:75
- 最大所持数:999
- スペクトル化:稲妻+3
- 効 果:合成すると武器の稲妻属性が上がる。

風のクリスタル ー
- 販 売:150　● 買 取:75
- 最大所持数:999
- スペクトル化:風+3
- 効 果:合成すると武器の風属性が上がる。

狩人のクリスタル ー
- 販 売:150　● 買 取:75
- 最大所持数:999
- スペクトル化:ケモノ斬り+3
- 効 果:合成すると武器のケモノ斬り属性が上がる。

水竜のクリスタル ー
- 販 売:150　● 買 取:75
- 最大所持数:999
- スペクトル化:うろこ斬り+3
- 効 果:合成すると武器のうろこ斬り属性が上がる。

退魔のクリスタル ー
- 販 売:150　● 買 取:75
- 最大所持数:999
- スペクトル化:退魔+3
- 効 果:合成すると武器の退魔属性が上がる。

力のクリスタル ー
- 販 売:200　● 買 取:75
- 最大所持数:999
- スペクトル化:攻撃+2
- 効 果:合成すると武器の攻撃力が上がる。

粉砕のクリスタル ー
- 販 売:150　● 買 取:75
- 最大所持数:999
- スペクトル化:粉砕力+3
- 効 果:合成すると武器の粉砕力が上がる。

炎のクリスタル ー
- 販 売:150　● 買 取:75
- 最大所持数:999
- スペクトル化:炎+3
- 効 果:合成すると武器の炎属性が上がる。

冷気のクリスタル ー
- 販 売:150　● 買 取:75
- 最大所持数:999
- スペクトル化:冷気+3
- 効 果:合成すると武器の冷気属性が上がる。

守りのクリスタル ー
- 販 売:150　● 買 取:75
- 最大所持数:999
- スペクトル化:耐久+2
- 効 果:合成すると武器の耐久力が上がる。

アイテム コイン 10種類

暗黒のコイン ー
- 販 売:1500　● 買 取:500
- 最大所持数:999
- スペクトル化:暗黒
- 効 果:合成すると武器に暗黒効果が付与される。

吸収のコイン ー
- 販 売:10000　● 買 取:500
- 最大所持数:999
- スペクトル化:吸収
- 効 果:合成すると武器に吸収効果が付与される。

経験のコイン ー
- 販 売:12000　● 買 取:500
- 最大所持数:999
- スペクトル化:Absアップ
- 効 果:合成すると武器にAbsアップ効果が付与される。

治癒のコイン —
- 販 売:10000 ● 買 取:500
- 最大所持数:999
- スペクトル化:治癒
- 効 果:合成すると武器に治癒効果が付与される。

鉄壁のコイン —
- 販 売:1500 ● 買 取:500
- 最大所持数:999
- スペクトル化:壊れにくい
- 効 果:合成すると武器のWHpが減りにくくなる。

時のコイン —
- 販 売:6500 ● 買 取:500
- 最大所持数:999
- スペクトル化:ストップ
- 効 果:合成すると武器にストップ効果が付与される。

毒のコイン —
- 販 売:4000 ● 買 取:500
- 最大所持数:999
- スペクトル化:毒
- 効 果:合成すると武器に毒効果が付与される。

富のコイン —
- 販 売:4500 ● 買 取:500
- 最大所持数:999
- スペクトル化:富豪
- 効 果:武器に合成すると戦闘で入手できるギルダがアップ。

盗むコイン —
- 販 売:7000 ● 買 取:500
- 最大所持数:999
- スペクトル化:盗む
- 効 果:武器に合成すると敵からアイテムを盗めるようになる。

命中のコイン —
- 販 売:6500 ● 買 取:500
- 最大所持数:999
- スペクトル化:クリティカル
- 効 果:武器に合成するとクリティカル発生率が上がる。

アイテム 宝石
14種類

アクアマリン —
- 販 売:10000 ● 買 取:500
- 最大所持数:999
- スペクトル化:耐久+5、冷気+10、風+10、うろこ斬り+5
- 効 果:合成すると武器の能力値が複数アップする。

アメジスト —
- 販 売:10000 ● 買 取:500
- 最大所持数:999
- スペクトル化:攻撃+10、稲妻+10、粉砕力+5
- 効 果:合成すると武器の能力値が複数アップする。

エメラルド —
- 販 売:10000 ● 買 取:500
- 最大所持数:999
- スペクトル化:炎+10、退魔+10、ケモノ斬り+10
- 効 果:合成すると武器の能力値が複数アップする。

オパール —
- 販 売:10000 ● 買 取:500
- 最大所持数:999
- スペクトル化:稲妻+10、粉砕力+10
- 効 果:合成すると武器の能力値が複数アップする。

ガーネット —
- 販 売:10000 ● 買 取:500
- 最大所持数:999
- スペクトル化:冷気+10、退魔+10、うろこ斬り+10
- 効 果:合成すると武器の能力値が複数アップする。

サファイア —
- 販 売:10000 ● 買 取:500
- 最大所持数:999
- スペクトル化:耐久+5、炎+5、風+15、退魔+5
- 効 果:合成すると武器の能力値が複数アップする。

太陽の石 —
- 販 売:— ● 買 取:1000
- 最大所持数:999
- スペクトル化:攻撃、耐久、炎、稲妻、風、退魔、ケモノ斬り、うろこ斬り+8、粉砕力+15
- 効 果:合成すると武器の能力値が複数アップする。

ダイヤモンド —
- 販 売:30000 ● 買 取:900
- 最大所持数:999
- スペクトル化:攻撃、耐久、炎、稲妻、風、退魔、ケモノ、うろこ+5、粉砕力+10
- 効 果:合成すると武器の能力値が複数アップする。

月の石 —
- 販 売:— ● 買 取:1000
- 最大所持数:999
- スペクトル化:攻撃、耐久、稲妻、風、粉砕力、退魔、ケモノ、うろこ+8、冷気+15
- 効 果:合成すると武器の能力値が複数アップする。

トパーズ —
- 販 売:10000 ● 買 取:500
- 最大所持数:999
- スペクトル化:冷気+10、風+10、うろこ斬り+10
- 効 果:合成すると武器の能力値が複数アップする。

トルコ石 —
- 販 売:10000 ● 買 取:500
- 最大所持数:999
- スペクトル化:攻撃+5、稲妻+5、ケモノ+10、うろこ+10
- 効 果:合成すると武器の能力値が複数アップする。

パール —
- 販 売:10000 ● 買 取:500
- 最大所持数:999
- スペクトル化:耐久+10、稲妻+10、退魔+10
- 効 果:合成すると武器の能力値が複数アップする。

ペリドット —
- 販 売:10000 ● 買 取:500
- 最大所持数:999
- スペクトル化:攻撃+5、炎+8、退魔+8、ケモノ+8
- 効 果:合成すると武器の能力値が複数アップする。

ルビー —
- 販 売:10000 ● 買 取:500
- 最大所持数:999
- スペクトル化:炎+15、粉砕+15
- 効 果:合成すると武器の能力値が複数アップする。

イベントアイテム

その他のアイテム

55種類

サーカスチケット —

- 販 売:— ● 買 取:—
- 最大所持数:1
- スペクトル化:—
- 効 果:ポルカスサーカスの入場チケット。

メダルホルダー —

- 販 売:— ● 買 取:—
- 最大所持数:1
- スペクトル化:—
- 効 果:フロアのお題クリアで入手したメダルの保管箱。

バッジボックス —

- 販 売:— ● 買 取:—
- 最大所持数:1
- スペクトル化:—
- 効 果:モンスターバッジを入れておく箱。

メモ帳 —

- 販 売:— ● 買 取:—
- 最大所持数:1
- スペクトル化:—
- 効 果:サポートキャラクターを仲間にする条件を書きとめたメモ。

スクープメモ —

- 販 売:50 ● 買 取:—
- 最大所持数:1
- スペクトル化:—
- 効 果:スクープネタの情報を書きとめたメモ。

モンスターメモ —

- 販 売:1000 ● 買 取:—
- 最大所持数:1
- スペクトル化:—
- 効 果:出会ったことのあるモンスターの能力を書きとめたメモ。

ヘルプレシーバー —

- 販 売:— ● 買 取:—
- 最大所持数:1
- スペクトル化:—
- 効 果:ドニーの冒険のアドバイスを聞くことができる。

カメラ —

- 販 売:— ● 買 取:—
- 最大所持数:1
- スペクトル化:—
- 効 果:発明ネタやスクープネタ撮影に必要な機械。

しちりん —

- 販 売:300 ● 買 取:—
- 最大所持数:1
- スペクトル化:—
- 効 果:釣った魚をこれで焼くとHp回復アイテムになる。

アルバム —

- 販 売:— ● 買 取:—
- 最大所持数:1
- スペクトル化:—
- 効 果:撮影した好きな写真を保存しておける。

ギフトカプセル ○

- 販 売:400 ● 買 取:200
- 最大所持数:1
- スペクトル化:—
- 効 果:へんげバッジを入手するのに必要になる。

金色の絵の具 —

- 販 売:1000 ● 買 取:950
- 最大所持数:999
- スペクトル化:稲妻+2
- 効 果:絵に描いたものを実体化させる。

ぶどう酒 —

- 販 売:— ● 買 取:—
- 最大所持数:1
- スペクトル化:—
- 効 果:ファブリース族が大好物とするお酒。

ヒマーラバッジ —

- 販 売:500 ● 買 取:—
- 最大所持数:1
- スペクトル化:—
- 効 果:ヒマーラにへんげできるバッジ。

ラフレシアの種 —

- 販 売:— ● 買 取:—
- 最大所持数:1
- スペクトル化:—
- 効 果:七色蝶が大好きなラフレシアの種。

太陽のしずく —

- 販 売:— ● 買 取:—
- 最大所持数:1
- スペクトル化:—
- 効 果:ヒマーラの樹液。植物の成長を早める効果がある。

からくさ色のふうとう —

- 販 売:— ● 買 取:—
- 最大所持数:1
- スペクトル化:—
- 効 果:ホーリーがファブリース族に送った手紙。

名前交換券 —

- 販 売:— ● 買 取:—
- 最大所持数:1
- スペクトル化:—
- 効 果:武器やパーツの名前を自由に変更できる。

白き風の花 —

- 販 売:— ● 買 取:—
- 最大所持数:1
- スペクトル化:—
- 効 果:奇跡のシューマイを作るのに必要な幻の花。

奇跡のシューマイ —

- 販 売:— ● 買 取:—
- 最大所持数:1
- スペクトル化:—
- 効 果:どんな病気も治すラオチャオ飯店特製シューマイ。

星の砂時計 —

- 販 売:300 ● 買 取:—
- 最大所持数:1
- スペクトル化:—
- 効 果:過去の世界に移動できる砂時計。

電気ミミズ —

- 販 売:— ● 買 取:—
- 最大所持数:1
- スペクトル化:—
- 効 果:シグーをもとに戻すのに必要になる。

アクアリウム ○

- 販 売:— ● 買 取:—
- 最大所持数:1
- スペクトル化:—
- 効 果:釣った魚をなかに入れると育成ができる。

貝から型ほんやく機 —
- 販 売:— ● 買 取:—
- 最大所持数:1
- スペクトル化:—
- 効 果:シーグラの言葉がわかるようになる機械。

竜の秘薬 —
- 販 売:— ● 買 取:—
- 最大所持数:1
- スペクトル化:—
- 効 果:シグーの傷を治すために必要な薬。

時限ばくだん —
- 販 売:— ● 買 取: —
- 最大所持数:1
- スペクトル化:—
- 効 果:ファイアースコール発生器の破壊に使う。

ファイアーホーン —
- 販 売:— ● 買 取:—
- 最大所持数:1
- スペクトル化:—
- 効 果:溶岩の川を渡るのに使う伝説の楽器。

星のカギ —
- 販 売:— ● 買 取:—
- 最大所持数:1
- スペクトル化:—
- 効 果:第2～5章のダンジョンにある星の封印を解除する。

土のラピス —
- 販 売:— ● 買 取:—
- 最大所持数:1
- スペクトル化:—
- 効 果:クロノユニオン起動に必要な土の宝珠。

風のラピス —
- 販 売:— ● 買 取:—
- 最大所持数:1
- スペクトル化:—
- 効 果:クロノユニオン起動に必要な風の宝珠。

水のラピス —
- 販 売:— ● 買 取:—
- 最大所持数:1
- スペクトル化:—
- 効 果:クロノユニオン起動に必要な水の宝珠。

火のラピス —
- 販 売:— ● 買 取:—
- 最大所持数:1
- スペクトル化:—
- 効 果:クロノユニオン起動に必要な火の宝珠。

太陽の花 —
- 販 売:— ● 買 取:—
- 最大所持数:1
- スペクトル化:—
- 効 果:栽培園に置いてある、折れた花。

宝箱のカギ ○
- 販 売:500 ● 買 取:50
- 最大所持数:999
- スペクトル化:ケモノ斬り+2
- 効 果:カギのかかった宝箱を開けるのに使う。

フロアマップ —
- 販 売:— ● 買 取:—
- 最大所持数:1
- スペクトル化:—
- 効 果:今いるフロアの形状を表示する。

魔水晶 —
- 販 売:— ● 買 取:—
- 最大所持数:1
- スペクトル化:—
- 効 果:フロア内のモンスターや宝箱の位置を表示する。

キーハンドル —
- 販 売:— ● 買 取:—
- 最大所持数:1
- スペクトル化:—
- 効 果:地下水道のゲートキー。

地下水道のカギ —
- 販 売:— ● 買 取:—
- 最大所持数:1
- スペクトル化:—
- 効 果:地下水道の扉のカギ。

妖精のノコギリ —
- 販 売:— ● 買 取:—
- 最大所持数:1
- スペクトル化:—
- 効 果:七色蝶の森のゲートキー。

糸斬りの枝 —
- 販 売:— ● 買 取:—
- 最大所持数:1
- スペクトル化:—
- 効 果:七色蝶の森の扉のカギ。

ジャイアントミート —
- 販 売:— ● 買 取:—
- 最大所持数: 1
- スペクトル化:—
- 効 果:ステラ渓谷のゲートキー。

ルナストーン —
- 販 売:— ● 買 取:—
- 最大所持数: 1
- スペクトル化:—
- 効 果:潮騒の洞窟のゲートキー。

ルナストーンのかけら —
- 販 売:— ● 買 取: —
- 最大所持数: 1
- スペクトル化:—
- 効 果:潮騒の洞窟の扉のカギ。

マグマロック —
- 販 売:— ● 買 取:—
- 最大所持数:1
- スペクトル化:—
- 効 果:ガンドール火山、フロア1～11のゲートキー。

石のTの字 —
- 販 売:— ● 買 取:—
- 最大所持数:1
- スペクトル化:—
- 効 果:ガンドール火山、フロア1～11の扉のカギ。

ロープ —
- 販 売:— ● 買 取:—
- 最大所持数:1
- スペクトル化:—
- 効 果:ガンドール火山、フロア12～16のゲートキー。

ホワイトウインド —
- 販 売:— ● 買 取:—
- 最大所持数:1
- スペクトル化:—
- 効 果:ガンドール火山、フロア12～16の扉のカギ。

女王の水差し —
- 販 売:—　● 買 取:—
- 最大所持数:1
- スペクトル化:—
- 効 果:月花宮殿のゲートキー。

月時計のハリ —
- 販 売:—　● 買 取:—
- 最大所持数:1
- スペクトル化:—
- 効 果:月花宮殿の扉のカギ。

ダイナマイト —
- 販 売:—　● 買 取:—
- 最大所持数:1
- スペクトル化:—
- 効 果:坑道をふさぐ岩を破壊する。

トロッコの油 —
- 販 売:—　● 買 取:—
- 最大所持数:1
- スペクトル化:—
- 効 果:ゼルマイト鉱山洞のゲートキー。

さびたカギ —
- 販 売:—　● 買 取:—
- 最大所持数:1
- スペクトル化:—
- 効 果:ゼルマイト鉱山洞の扉のカギ。

モンスターのしずく —
- 販 売:—　● 買 取:—
- 最大所持数:1
- スペクトル化:—
- 効 果:合成すると武器の能力が大幅に上がる。

太陽のバッジ —
- 販 売:—　● 買 取:—
- 最大所持数:1
- スペクトル化:—
- 効 果:モンスターへんげしたときの攻撃、防御力を上げる。

月のバッジ —
- 販 売:—　● 買 取:—
- 最大所持数:1
- スペクトル化:—
- 効 果:モンスターへんげのへんげパワーが減りにくくなる。

アイテム コスチューム 34種類

ハンチング —
- 販 売:200　● 買 取:100
- 最大所持数:1
- スペクトル化:耐久+2
- 効 果:ユリスの帽子。ドニーの友情ショップで売っている。

キャスケット —
- 販 売:220　● 買 取:110
- 最大所持数:1
- スペクトル化:耐久+2
- 効 果:ユリスの帽子。ドニーの友情ショップで売っている。

ツートンベレー —
- 販 売:—　● 買 取:100
- 最大所持数:1
- スペクトル化:耐久+2
- 効 果:ユリスの帽子。ドニーの友情ショップで売っている。

ファクトリーキャップ —
- 販 売:200　● 買 取:100
- 最大所持数:1
- スペクトル化:炎+2
- 効 果:ユリスの帽子。ドニーの友情ショップで売っている。

探検家のぼうし —
- 販 売:—　● 買 取:—
- 最大所持数:1
- スペクトル化:耐久+2
- 効 果:ユリスの帽子。写真家レベルを上げるとドニーの友情ショップで交換できる。

ピエロのぼうし —
- 販 売:—　● 買 取:40
- 最大所持数:1
- スペクトル化:耐久+2
- 効 果:ユリスの帽子。ニードのメダル交換所で交換できる。

革のくつ ○
- 販 売:200　● 買 取:100
- 最大所持数:1
- スペクトル化:ケモノ斬り+2
- 効 果:ユリスの靴。スチュワート靴店で売っている。

ウィングシューズ ○
- 販 売:225　● 買 取:100
- 最大所持数:1
- スペクトル化:風+2
- 効 果:ユリスの靴。スチュワート靴店で売っている。

ワークシューズ ○
- 販 売:210　● 買 取:100
- 最大所持数:1
- スペクトル化:稲妻+2
- 効 果:ユリスの靴。スチュワート靴店で売っている。

ドラゴンソール ○
- 販 売:250　● 買 取:100
- 最大所持数:1
- スペクトル化:ケモノ斬り+2
- 効 果:ユリスの靴。スチュワート靴店で売っている。

ピエロのくつ ○
- 販 売:—　● 買 取:40
- 最大所持数:1
- スペクトル化:耐久+2
- 効 果:ユリス用の靴。ニードのメダル交換所で交換できる。

探検家のくつ —
- 販 売:—　● 買 取:100
- 最大所持数:1
- スペクトル化:退魔+2
- 効 果:ユリスの靴。写真家レベルを上げるとドニーの友情ショップで交換できる。

黄色いリボン —
- 販 売:200　● 買 取:100
- 最大所持数:1
- スペクトル化:稲妻+2
- 効 果:モニカの髪飾り。コリンの髪飾りで売っている。

ストライプリボン —
- 販 売:220　● 買 取:100
- 最大所持数:1
- スペクトル化:冷気+2
- 効 果:モニカの髪飾り。コリンの髪飾りで売っている。

ユウカクのくし —
- 販 売:350　● 買 取:100
- 最大所持数:1
- スペクトル化:退魔+2
- 効 果:モニカの髪飾り。コリンの髪飾りで売っている。

スワローテイル —
- 販 売:240 ● 買 取:100
- 最大所持数:1
- スペクトル化:冷気+2
- 効 果:モニカの髪飾り。コリンの髪飾りで売っている。

プリンセスオーブ —
- 販 売:ー ● 買 取:40
- 最大所持数:1
- スペクトル化:耐久+2
- 効 果:モニカの髪飾り。コリンの髪飾りで売っている。

ねこのすず —
- 販 売:ー ● 買 取:45
- 最大所持数:1
- スペクトル化:耐久+2
- 効 果:モニカの髪飾り。ニードのメダル交換所で交換できる。

ナイトブーツ ○
- 販 売:200 ● 買 取:100
- 最大所持数:1
- スペクトル化:攻撃+2
- 効 果:モニカのブーツ。ミーナの洋服屋で売っている。

メタルブーツ ○
- 販 売:ー ● 買 取:100
- 最大所持数:1
- スペクトル化:粉砕力+2
- 効 果:モニカのブーツ。ミーナの洋服屋で売っている。

ウィングブーツ ○
- 販 売:ー ● 買 取:100
- 最大所持数:1
- スペクトル化:風+2
- 効 果:モニカのブーツ。ミーナの洋服屋で売っている。

マジカルブーツ ○
- 販 売:ー ● 買 取:100
- 最大所持数:1
- スペクトル化:炎+2
- 効 果:モニカのブーツ。ミーナの洋服屋で売っている。

プリンセスブーツ ○
- 販 売:ー ● 買 取:40
- 最大所持数:1
- スペクトル化:稲妻+2
- 効 果:モニカのブーツ。ニードのメダル交換所で交換できる。

パンサーブーツ ○
- 販 売:ー ● 買 取:50
- 最大所持数:1
- スペクトル化:粉砕力+2
- 効 果:モニカのブーツ。ミーナの洋服屋で売っている。

緑のオーバーオール —
- 販 売:500 ● 買 取:250
- 最大所持数:1
- スペクトル化:耐久+2
- 効 果:ユリスの服。ミレーネの武器屋で売っている。

赤のベスト —
- 販 売:500 ● 買 取:250
- 最大所持数:1
- スペクトル化:耐久+2
- 効 果:ユリスの服。ミーナの洋服屋で売っている。

デニムのオーバー —
- 販 売:500 ● 買 取:250
- 最大所持数:1
- スペクトル化:耐久+2
- 効 果:ユリスの服。ドニーの友情ショップで売っている。

探検家スタイル ○
- 販 売:ー ● 買 取:250
- 最大所持数:1
- スペクトル化:耐久+2
- 効 果:ユリスの服。店では売っていない。

ピエロスーツ —
- 販 売:ー ● 買 取:60
- 最大所持数:1
- スペクトル化:耐久+2
- 効 果:ユリスの服。ニードのメダル交換所で交換できる。

パンプキンパンツ —
- 販 売:200 ● 買 取:100
- 最大所持数: 1
- スペクトル化:耐久+2
- 効 果:モニカの服。ミーナの洋服屋で売っている。

ストライプワンピース —
- 販 売:250 ● 買 取:100
- 最大所持数: 1
- スペクトル化:耐久+2
- 効 果:モニカの服。ミーナの洋服屋で売っている。

星のレオタード —
- 販 売:600 ● 買 取:100
- 最大所持数: 1
- スペクトル化:耐久+2
- 効 果:モニカの服。ミーナの洋服屋で売っている。

プリンセスドレス —
- 販 売:ー ● 買 取:60
- 最大所持数:1
- スペクトル化:耐久+2
- 効 果:モニカの服。ニードのメダル交換所で交換できる。

パンサーセパレート —
- 販 売:ー ● 買 取:70
- 最大所持数:1
- スペクトル化:耐久+2
- 効 果:モニカの服。ニードのメダル交換所で交換できる。

アイテム ジオラマ素材 36種類

意外と丈夫な布 —
- 販 売:20 ● 買 取:5
- 最大所持数:999
- スペクトル化:ケモノ斬り+2
- 効 果:木の家、中華屋台、風車などの材料になる。

ガッシリ岩 —
- 販 売:20 ● 買 取:5
- 最大所持数:999
- スペクトル化:粉砕力+2
- 効 果:レンガの家、ブロックなどの材料になる。

火薬 —
- 販 売:20 ● 買 取:5
- 最大所持数:999
- スペクトル化:炎+2
- 効 果:銃、爆弾などの発明材料になる。

ガラスのもと　—
- 販 売:20　● 買 取:5
- 最大所持数:999
- スペクトル化:冷気+2
- 効 果:木やレンガの家、ランプなどの材料になる。

金のノベ板　—
- 販 売:1000　● 買 取:1000
- 最大所持数:999
- スペクトル化:稲妻+2
- 効 果:買値と売値が同じ。ライドポッドなどの発明材料になる。

鋼の玉　—
- 販 売:200　● 買 取:100
- 最大所持数:999
- スペクトル化:稲妻+2
- 効 果:ライドポッドなどの発明材料になる。

激辛ペッパー　—
- 販 売:20　● 買 取:5
- 最大所持数:999
- スペクトル化:炎+2
- 効 果:ごくじょうチキンの発明材料になる。

ごつごつ岩　—
- 販 売:20　● 買 取:5
- 最大所持数:999
- スペクトル化:粉砕力+2
- 効 果:わらの家、道などの材料になる。

小麦粉　—
- 販 売:20　● 買 取:5
- 最大所持数:999
- スペクトル化:退魔+2
- 効 果:ふんわりパン、とろりんチーズの材料になる。

ゴロゴロ丸太　—
- 販 売:20　● 買 取:5
- 最大所持数:999
- スペクトル化:粉砕力+2
- 効 果:わらや木の家、樹木の材料になる。

砂糖きび　—
- 販 売:20　● 買 取:5
- 最大所持数:999
- スペクトル化:炎+2
- 効 果:木の家の材料になる。

正体不明の骨　—
- 販 売:20　● 買 取:5
- 最大所持数:999
- スペクトル化:退魔+2
- 効 果:風見鶏の材料になる。

鉄クズ　—
- 販 売:10　● 買 取:5
- 最大所持数:999
- スペクトル化:稲妻+2
- 効 果:鉄の家、ランプなどの材料になる。

銅のかたまり　—
- 販 売:50　● 買 取:25
- 最大所持数:999
- スペクトル化:稲妻+2
- 効 果:発電機やアーム、クレーンの材料になる。

毒薬　—
- 販 売:20　● 買 取:5
- 最大所持数:999
- スペクトル化:稲妻+2
- 効 果:お札や毒消しドリンクの発明材料になる。

ぶあつい皮　—
- 販 売:50　● 買 取:25
- 最大所持数:999
- スペクトル化:ケモノ斬り+2
- 効 果:洗濯物やタルの材料になる。

べっとり粘土　—
- 販 売:20　● 買 取:5
- 最大所持数:999
- スペクトル化:耐久+2
- 効 果:レンガの家やつぼなどの材料になる。

森のしずく　—
- 販 売:20　● 買 取:5
- 最大所持数:999
- スペクトル化:風+2
- 効 果:木の家や樹木の材料になる。

ワラの束　—
- 販 売:20　● 買 取:5
- 最大所持数:999
- スペクトル化:風+2
- 効 果:わらの家や小屋、ボートなどの材料になる。

命のエレメント　—
- 販 売:60　● 買 取:15
- 最大所持数:999
- スペクトル化:耐久+2
- 効 果:シャラの木の材料になる。

風のエレメント　—
- 販 売:60　● 買 取:15
- 最大所持数:999
- スペクトル化:風+2
- 効 果:風見鶏やリヤカー、樹木の材料になる。

雷のエレメント　—
- 販 売:60　● 買 取:15
- 最大所持数:999
- スペクトル化:稲妻+2
- 効 果:発電機やアーム、クレーンの材料になる。

聖のエレメント　—
- 販 売:60　● 買 取:15
- 最大所持数:999
- スペクトル化:退魔+2
- 効 果:月の柱や教会の材料になる。

土のエレメント　—
- 販 売:60　● 買 取:15
- 最大所持数:999
- スペクトル化:粉砕力+2
- 効 果:草や樹木、丘などの材料になる。

火のエレメント　—
- 販 売:60　● 買 取:15
- 最大所持数:999
- スペクトル化:炎+2
- 効 果:ライドポッドパーツなどの発明材料になる。

光のエレメント　—
- 販 売:60　● 買 取:15
- 最大所持数:999
- スペクトル化:退魔+2
- 効 果:樹木やルナストーンの灯りなどの材料になる。

水のエレメント　—
- 販 売:60　● 買 取:15
- 最大所持数:999
- スペクトル化:冷気+2
- 効 果:樹木や水路、川などの材料になる。

冷気のエレメント —
- 販売:60 ● 買取:15
- 最大所持数:999
- スペクトル化:冷気+2
- 効果:ライドポッドパーツの発明材料になる。

ペンキ(あか) —
- 販売:30 ● 買取:15
- 最大所持数:999
- スペクトル化:—
- 効果:ジオラマパーツの色を赤に変更できる。

ペンキ(あお) —
- 販売:30 ● 買取:15
- 最大所持数:999
- スペクトル化:—
- 効果:ジオラマパーツの色を青に変更できる。

ペンキ(オレンジ) —
- 販売:30 ● 買取:15
- 最大所持数:999
- スペクトル化:—
- 効果:ジオラマパーツの色をオレンジに変更できる。

ペンキ(き) —
- 販売:30 ● 買取:15
- 最大所持数:999
- スペクトル化:—
- 効果:ジオラマパーツの色を黄色に変更できる。

ペンキ(くろ) —
- 販売:30 ● 買取:15
- 最大所持数:999
- スペクトル化:—
- 効果:ジオラマパーツの色を黒に変更できる。

ペンキ(みどり) —
- 販売:30 ● 買取:15
- 最大所持数:999
- スペクトル化:—
- 効果:ジオラマパーツの色を緑に変更できる。

ペンキ(むらさき) —
- 販売:30 ● 買取:15
- 最大所持数:999
- スペクトル化:—
- 効果:ジオラマパーツの色を紫に変更できる。

ペンキ(ピンク) —
- 販売:30 ● 買取:15
- 最大所持数:999
- スペクトル化:—
- 効果:ジオラマパーツの色をピンクに変更できる。

アイテム 釣り具・エサ 14種類

つり竿 —
- 販売:— ● 買取:—
- 最大所持数:1
- スペクトル化:—
- 効果:水辺でユリスが装備すると釣りができる。

ルアーロッド ○
- 販売:— ● 買取:—
- 最大所持数:1
- スペクトル化:—
- 効果:エサの代わりにルアーを使うつり竿。

イモダンゴ —
- 販売:80 ● 買取:40
- 最大所持数:999
- スペクトル化:炎+2
- 効果:ノンキー、グミー、ボンが好きなエサ。

エビィ —
- 販売:80 ● 買取:40
- 最大所持数:999
- スペクトル化:うろこ斬り+2
- 効果:ボーボー、カジー、ニラーなどが好きなエサ。

トゲッチ —
- 販売:80 ● 買取:40
- 最大所持数:999
- スペクトル化:ケモノ斬り+2
- 効果:ボーボー、ノンキー、グミーなどが好きなエサ。

プチフィッシュ —
- 販売:80 ● 買取:40
- 最大所持数:999
- スペクトル化:うろこ斬り+2
- 効果:ガブラ、カジー、バクバクなどが好きなエサ。

ニンジン —
- 販売:80 ● 買取:40
- 最大所持数:999
- スペクトル化:粉砕力+2
- 効果:ウマダカラが好きなエサ。性別変換効果もある。

バッタン —
- 販売:80 ● 買取:40
- 最大所持数:999
- スペクトル化:ケモノ斬り+2
- 効果:ノンキー、グミー、ニラーなどが好きなエサ。

ミノン —
- 販売:80 ● 買取:40
- 最大所持数:999
- スペクトル化:ケモノ斬り+2
- 効果:タートン、ボン、デンなどが好きなエサ。

ミミー —
- 販売:80 ● 買取:40
- 最大所持数:999
- スペクトル化:ケモノ斬り+2
- 効果:ハグハグ、ボーボー、ノンキーなどが好きなエサ。

スピナー —
- 販売:300 ● 買取:150
- 最大所持数:999
- スペクトル化:—
- 効果:ガブラ、バクバク、ネジーが好きなルアー。

フォーク —
- 販売:300 ● 買取:150
- 最大所持数:999
- スペクトル化:—
- 効果:男爵ガラヤンが好きなルアー。

フロッグ —
- 販売:300 ● 買取:150
- 最大所持数:999
- スペクトル化:—
- 効果:バクバクが好きなルアー。

ミノー —
- 販売:300 ● 買取:150
- 最大所持数:999
- スペクトル化:—
- 効果:ガブラ、ハマハマ、ネジーなどが好きなルアー。

アイテム 魚
18種類

ウマダカラ —
- 販売:— ● 買取:50
- 最大所持数:1
- スペクトル化:うろこ斬り+2
- 効果:ステラ渓谷で釣れるレアな魚。

カジー —
- 販売:— ● 買取:50
- 最大所持数:1
- スペクトル化:うろこ斬り+2
- 効果:ベニーティオや潮騒の洞窟で釣れる。

ガブラ —
- 販売:— ● 買取:50
- 最大所持数:1
- スペクトル化:うろこ斬り+2
- 効果:七色蝶の森やステラ渓谷などで釣れる。

グミー —
- 販売:— ● 買取:50
- 最大所持数:1
- スペクトル化:うろこ斬り+2
- 効果:七色蝶の森やステラ渓谷などで釣れる。

タートン —
- 販売:— ● 買取:50
- 最大所持数:1
- スペクトル化:うろこ斬り+2
- 効果:ベニーティオや潮騒の洞窟で釣れる。

男爵ガラヤン —
- 販売:— ● 買取:100
- 最大所持数:1
- スペクトル化:うろこ斬り+2
- 効果:ヘイム・ラダの温泉で釣れるレアな魚。

デン —
- 販売:— ● 買取: 50
- 最大所持数: 1
- スペクトル化:うろこ斬り+2
- 効果:パームブリンクスや潮騒の洞窟で釣れる。

ニラー —
- 販売:— ● 買取:50
- 最大所持数:1
- スペクトル化:うろこ斬り+2
- 効果:七色蝶の森やステラ渓谷などで釣れる。

ネジー —
- 販売:— ● 買取:50
- 最大所持数:1
- スペクトル化:うろこ斬り+2
- 効果:シャーロットや七色蝶の森などで釣れる。

ノンキー —
- 販売:— ● 買取:50
- 最大所持数:1
- スペクトル化:うろこ斬り+2
- 効果:パームブリンクスやステラ渓谷などで釣れる。

ハグハグ —
- 販売:— ● 買取:50
- 最大所持数:1
- スペクトル化:うろこ斬り+2
- 効果:七色蝶の森やヘイム・ラダの温泉などで釣れる。

バクバク —
- 販売:— ● 買取:50
- 最大所持数:1
- スペクトル化:うろこ斬り+2
- 効果:パームブリンクスや七色蝶の森などで釣れる。

ハマハマ —
- 販売:— ● 買取:50
- 最大所持数:1
- スペクトル化:うろこ斬り+2
- 効果:ベニーティオや潮騒の洞窟で釣れる。

ヒイラ —
- 販売:— ● 買取:50
- 最大所持数:1
- スペクトル化:うろこ斬り+2
- 効果:パームブリンクスや潮騒の洞窟で釣れる。

ピッコリー —
- 販売:— ● 買取:50
- 最大所持数:1
- スペクトル化:うろこ斬り+2
- 効果:パームブリンクスやステラ渓谷などで釣れる。

ボーボー —
- 販売:— ● 買取:50
- 最大所持数:1
- スペクトル化:うろこ斬り+2
- 効果:ベニーティオや潮騒の洞窟で釣れる。

ボン —
- 販売:— ● 買取:50
- 最大所持数:1
- スペクトル化:うろこ斬り+2
- 効果:ベニーティオや潮騒の洞窟で釣れる。

マーダンガラヤン —
- 販売:— ● 買取:100
- 最大所持数:1
- スペクトル化:うろこ斬り+2
- 効果:七色蝶の森や古代壁画の洞窟で釣れるレアな魚。

ジオラマパーツ

ジオラマに使えるパーツは、全78種類。これらのパーツは、ジオストーンを集めることに少しずつ増えていく。ここではそのジオラマパーツについて紹介する。

起源点を蘇らせるためには、第2章で手に入るカーペントリオン号を使い、ジオラマ作成を行なう必要がある。その起源点復興作業の第一歩ともいえるのが、ジオラマパーツの作成だ。ここではジオラマ作成で設置できる全78パーツの材料や、そのパーツに必要な素材などのデータを紹介していく。なお、パーツのなかには、特定の町にしか配置できないものもある。間違って作成した場合は、壊すよりもほかの町へ配置するか、リセットをしたほうが素材を無駄にせずにすむ。

ジオラマパーツ表の見方



1 パーツの外観。

2 パーツの名前。

3 ジオラマパーツを作るために必要な材料名とその数。

4 種別：パーツの種別を、家、エントツ、小屋、台、門、サク、階段、ランプ、たいまつ、木の10種類に分類し紹介。これら10種類に該当しないものはその他と表記。

最大：ひとつのジオラママップに設置できるそのパーツの最大数。ポリンに余裕があった場合でも、最大数を超える数を設置することはできない。

取付：そのパーツがほかのパーツをつけたり、ほかのパーツに取りつけられるかどうか。ほかのパーツをつけられるパーツ（わらの家、木の家、レンガの家、鉄の家）をコアと表示。また、そこに取りつけられるパーツにはどのコアに取りつけできるかを表記している。なお、この欄が「ー」のパーツは、ほかのパーツをつけたり、ほかのパーツに取りつけることはできない。

CP：パーツが持つカルチャーポイント。

ポリン：各パーツが持つエネルギー値。各マップにはポリン数の限界があるため、「のこりポリン数」を越えてパーツを配置することはできない。

重さ：パーツの重量。てんびん谷以外のマップでは、特に気にする必要はない。

ペイント：そのパーツが着彩可能か否か。数字が入っているものが着彩可能。1と書いてあるものは1ヵ所、2と書いてあるものは2ヵ所にペイントすることができる。

ペンキ：着彩可能なパーツについては、そのパーツを完全に塗りかえるために必要なペンキの量を記載。この欄が「ー」のパーツは着彩できない。なお、ひとつのパーツにペイント箇所が複数ある場合、各場所ごとにペンキ欄に記された量のペンキを使用する。また、一括塗りができるサクは、サクどうしがきちんとつながっていれば、どんなに長く囲んでいてもペンキの使用量は5個ですませられる。

アーカサルの階段

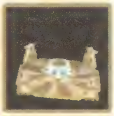


月花宮殿庭園のみで使える専用パーツ。

材料
- ごつごつ岩……2
- 土のエレメント……1
- 水のエレメント……1
- —

種別:その他	最大:1
取付:—	CP:0
ポリン:0	重さ:0
ペイント:—	ペンキ:—

憩いの噴水



月花宮殿庭園のみで使える専用パーツ。

材料
- ガッシリ石……5
- 水のエレメント……2
- —
- —

種別:その他	最大:1
取付:—	CP:0
ポリン:0	重さ:0
ペイント:—	ペンキ:—

井戸

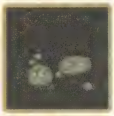


家パーツの近くに配置するとCPがアップする。

材料
- ゴロゴロ丸太……2
- ガッシリ石……5
- 鉄クズ……2
- 水のエレメント……1

種別:小屋	最大:4
取付:—	CP:4
ポリン:40	重さ:2
ペイント:1	ペンキ:3

岩

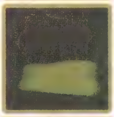


シャーロットに散乱している大きな岩。ジオラマを作っていく際に邪魔なので、壊して材料にしよう。

材料
- ごつごつ岩……8
- —
- —
- —

種別:その他	最大:10
取付:—	CP:0
ポリン:100	重さ:0
ペイント:—	ペンキ:—

丘



シャーロットのみで使える専用パーツ

材料
- べっとり粘土……5
- 土のエレメント……3
- —
- —

種別:その他	最大:1
取付:—	CP:8
ポリン:50	重さ:0
ペイント:—	ペンキ:—

階段ブロック



段差のある部分に配置し、歩いて上にあがれるようにするパーツ。

材料
- ガッシリ石……5
- —
- —
- —

種別:階段	最大:40
取付:—	CP:0
ポリン:10	重さ:1
ペイント:1	ペンキ:2

風見鶏



家パーツの屋根に取りつけるパーツ。

材料
- 正体不明の骨……1
- 鉄クズ……3
- 風のエレメント……1
- —

種別:その他	最大:10
取付:木の家、すべてのコア	CP:4
ポリン:80	重さ:1
ペイント:1	ペンキ:3

固まる泥の山



ヘイム・ラダの間欠泉をふさぐためのパーツ。

材料
- べっとり粘土……5
- —
- —
- —

種別:その他	最大:20
取付:—	CP:0
ポリン:20	重さ:0
ペイント:—	ペンキ:—

悲しみの回廊



月花宮殿庭園のみで使える専用パーツ。

材料
- ガッシリ石……10
- ごつごつ岩……2
- ガラスのもと……2
- 風のエレメント……1

種別:その他	最大:1
取付:—	CP:0
ポリン:0	重さ:0
ペイント:—	ペンキ:—

木の家



木で造られた家。ファイアースコール発生機を壊す前のヘイム・ラダに配置すると燃えかすになってしまう。

材料
- ゴロゴロ丸太……20
- 意外と丈夫な布……1
- ガラスのもと……1
- 砂糖きび……2

種別:木の家	最大:4
取付:コア	CP:5
ポリン:150	重さ:3
ペイント:2	ペンキ:10



木の階段

段差のある部分に配置し、歩いて上がれるようにするパーツ。

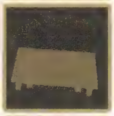
材料		
ゴロゴロ丸太…………3	種別:階段	最大:10
―	取付:―	CP:0
―	ポリン:20	重さ:1
―	ペイント:1	ペンキ:3



木のサク

家パーツの近くに配置するとCPがアップする。

材料		
ゴロゴロ丸太…………1	種別:サク	最大:40
―	取付:―	CP:1
―	ポリン:12	重さ:0
―	ペイント:1	ペンキ:1



木の台

地面よりも高い位置にパーツを配置する場合に使う。歩いて台の上にのぼるには、別に階段が必要となる。

材料		
ゴロゴロ丸太…………5	種別:台	最大:10
―	取付:―	CP:1
―	ポリン:30	重さ:2
―	ペイント:1	ペンキ:10



木の橋

シャーロットのみで使える専用パーツ。水路を渡るために必要なパーツ。

材料		
ゴロゴロ丸太…………5	種別:その他	最大:5
―	取付:―	CP:0
―	ポリン:30	重さ:1
―	ペイント:―	ペンキ:―



木の門

家パーツの近くに配置するとCPがアップする。

材料		
ゴロゴロ丸太…………4	種別:門	最大:4
―	取付:―	CP:2
―	ポリン:20	重さ:1
―	ペイント:―	ペンキ:―



教会

家パーツではあるので人を移住させられる。しかし、取りつけられる付属パーツはない。

材料		
ガッシリ石…………8	種別:家	最大:1
ガラスのもと…………4	取付:―	CP:8
鉄クズ…………3	ポリン:200	重さ:200
聖のエレメント…………1	ペイント:5	ペンキ:15



銀のベンチ

月花宮殿庭園のみで使える専用パーツ。

材料		
ゴロゴロ丸太…………2	種別:その他	最大:2
金のノベ板…………1	取付:―	CP:0
―	ポリン:0	重さ:0
―	ペイント:―	ペンキ:―



草

シャーロットに散乱している草。ジオラマを作っていく際に邪魔になるので壊して材料にしよう。

材料		
土のエレメント…………1	種別:その他	最大:10
水のエレメント…………1	取付:―	CP:0
―	ポリン:20	重さ:0
―	ペイント:―	ペンキ:―



グレートクレーン

家パーツの屋根に取りつけるパーツ。

材料		
鉄クズ…………4	種別:その他	最大:4
銅のかたまり…………1	取付:すべてのコア	CP:3
雷のエレメント…………1	ポリン:60	重さ:2
―	ペイント:1	ペンキ:4



小人たちの家

シャーロットのみで使える専用パーツ。ファブリース族が住んでいた家。初期配置のひとつのみ。

材料		
(初期配置の1軒のみで追加作成はできない。)	種別:家	最大:1
	取付:―	CP:10
	ポリン:300	重さ:0
	ペイント:―	ペンキ:―

小屋



家パーツの近くに配置するとCPがアップする。

材料
- ゴロゴロ丸太…………2
- ワラの束…………6
- —
- —

種別:小屋	最大:10
取付:—	CP:4
ポリン:45	重さ:2
ペイント:2	ペンキ:5

コルバドの道



月花宮殿庭園のみで使える専用パーツ。

材料
- ごつごつ岩…………2
- 土のエレメント…………1
- 水のエレメント…………1
- —

種別:その他	最大:8
取付:—	CP:0
ポリン:0	重さ:0
ペイント:—	ペンキ:—

桟橋

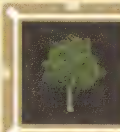


ベニーティオのみで使える専用パーツ。

材料
- ゴロゴロ丸太…………4
- —
- —
- —

種別:台	最大:30
取付:—	CP:0
ポリン:20	重さ:0
ペイント:0	ペンキ:10

シャラの木



月花宮殿庭園のみで使える専用パーツ。

材料
- 土のエレメント…………1
- 水のエレメント…………1
- 命のエレメント…………1
- —

種別:木	最大:2
取付:—	CP:0
ポリン:0	重さ:0
ペイント:—	ペンキ:—

水車



シャーロットのみで使える専用パーツ。水路がないと配置できない。

材料
- ゴロゴロ丸太…………4
- 水のエレメント…………1
- —
- —

種別:その他	最大:4
取付:—	CP:3
ポリン:150	重さ:0
ペイント:1	ペンキ:4

水路

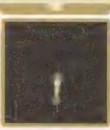


シャーロットのみで使える専用パーツ。

材料
- 水のエレメント…………1
- —
- —
- —

種別:その他	最大:20
取付:—	CP:2
ポリン:40	重さ:0
ペイント:—	ペンキ:—

洗濯物



木の家、レンガの家の壁に取りつける付属パーツ。

材料
- 意外と丈夫な布…………3
- 水のエレメント…………1
- ぶあつい布…………1
- —

種別:その他	最大:5
取付:木の家、レンガの家	CP:3
ポリン:20	重さ:0
ペイント:—	ペンキ:—

倉庫



木の家、レンガの家の壁に取りつける付属パーツ。

材料
- ゴロゴロ丸太…………4
- —
- —
- —

種別:その他	最大:5
取付:木の家、レンガの家	CP:3
ポリン:20	重さ:0
ペイント:1	ペンキ:2

タル



家パーツの近くに配置するとCPがアップする。

材料
- ゴロゴロ丸太…………2
- 鉄クズ…………1
- ぶあつい布…………1
- —

種別:その他	最大:20
取付:—	CP:2
ポリン:15	重さ:0
ペイント:1	ペンキ:2

中華屋台



家パーツではあるので人を移住させられる。しかし、取りつけられる付属パーツはない。

材料
- ゴロゴロ丸太…………6
- 意外と丈夫な布…………3
- 水のエレメント…………1
- 火のエレメント…………1

種別:家	最大:1
取付:—	CP:5
ポリン:300	重さ:3
ペイント:—	ペンキ:—

月の柱



月花宮殿庭園のみで使える専用パーツ。

材料	
ガッシリ石	2
聖のエレメント	1
—	
—	

種別:その他	最大:16
取付:—	CP:0
ポリン:0	重さ:0
ペイント:—	ペンキ:—

つぼ



家パーツの近くに配置するとCPがアップする。

材料	
べっとり粘土	4
—	
—	
—	

種別:その他	最大:20
取付:—	CP:2
ポリン:15	重さ:0
ペイント:—	ペンキ:—

つぼのエントツ



家パーツの屋根に取りつけるパーツ。

材料	
べっとり粘土	4
火のエレメント	1
—	
—	

種別:エントツ	最大:5
取付:すべてのコア	CP:4
ポリン:20	重さ:0
ペイント:—	ペンキ:—

つぼのたいまつ



家パーツの近くに配置するとCPがアップする。

材料	
ゴロゴロ丸太	2
べっとり粘土	4
火のエレメント	1
—	

種別:たいまつ	最大:10
取付:—	CP:2
ポリン:20	重さ:0
ペイント:—	ペンキ:—

デカ鼻の木



シャーロットのみで使える専用パーツ。

材料	
ゴロゴロ丸太	5
森のしずく	2
光のエレメント	1
土のエレメント	1

種別:木	最大:1
取付:—	CP:0
ポリン:200	重さ:0
ペイント:—	ペンキ:—

でこぼこ木のサク



家パーツの近くに配置するとCPがアップする。

材料	
ゴロゴロ丸太	2
—	
—	
—	

種別:サク	最大:40
取付:—	CP:1
ポリン:12	重さ:0
ペイント:1	ペンキ:1

鉄製ランプ1



木の家、レンガの家の壁に取りつけるパーツ。

材料	
ガラスのもと	1
鉄クズ	1
火のエレメント	1
—	

種別:ランプ	最大:5
取付:木の家、レンガの家	CP:3
ポリン:20	重さ:0
ペイント:—	ペンキ:—

鉄製ランプ2



木の家、レンガの家の壁に取りつけるパーツ。

材料	
鉄クズ	5
火のエレメント	1
—	
—	

種別:ランプ	最大:5
取付:木の家、レンガの家	CP:3
ポリン:25	重さ:0
ペイント:—	ペンキ:—

鉄の家



鉄で作られた頑丈な家。ファイアースコール発生機を壊す前のヘイム・ラダに配置しても燃えない。

材料	
ガラスのもと	5
鉄クズ	20
—	
—	

種別:家	最大:4
取付:コア	CP:5
ポリン:200	重さ:3
ペイント:1	ペンキ:10

鉄のエントツ1



木の家、レンガの家の壁に取りつけるパーツ。

材料	
鉄クズ	2
火のエレメント	1
—	
—	

種別:エントツ	最大:5
取付:木の家、レンガの家	CP:4
ポリン:20	重さ:0
ペイント:—	ペンキ:—

鉄のエントツ2

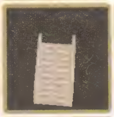


家パーツの屋根に取りつけるパーツ。

材料
鉄クズ ……………………4
火のエレメント…………1
—
—

種別:エントツ	最大:5
取付:すべてのコア	CP:4
ポリン:20	重さ:0
ペイント:—	ペンキ:—

鉄の階段



段差のある部分に配置し、歩いて上がれるようにするパーツ。

材料
鉄クズ ……………………5
—
—
—

種別:階段	最大:5
取付:—	CP:0
ポリン:50	重さ:1
ペイント:1	ペンキ:3

鉄の小屋



わらの家、鉄の家の屋根に取りつけるパーツ。

材料
鉄クズ ……………………5
—
—
—

種別:小屋	最大:4
取付:わらの家、鉄の家	CP:4
ポリン:100	重さ:1
ペイント:1	ペンキ:5

鉄のサク

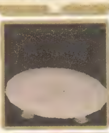


家パーツの近くに配置するとCPがアップする。

材料
鉄クズ ……………………2
—
—
—

種別:サク	最大:30
取付:—	CP:1
ポリン:25	重さ:0
ペイント:1	ペンキ:1

鉄の台



地面よりも高い位置にパーツを配置する場合に使う。歩いて台の上にのぼるには、別に階段が必要となる。

材料
鉄クズ ………………10
—
—
—

種別:台	最大:5
取付:—	CP:1
ポリン:100	重さ:2
ペイント:1	ペンキ:10

鉄の門



家パーツの近くに配置すると、CPがアップする。

材料
鉄クズ ……………………5
—
—
—

種別:門	最大:5
取付:—	CP:2
ポリン:60	重さ:0
ペイント:1	ペンキ:2

トゲトゲの木



海以外、どこにでも配置できる。

材料
森のしずく ………………1
土のエレメント…………1
水のエレメント…………1
—

種別:木	最大:20
取付:—	CP:0
ポリン:40	重さ:2
ペイント:—	ペンキ:—

納屋

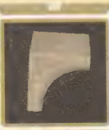


家パーツの近くに配置すると、CPがアップする。

材料
ゴロゴロ丸太 …………4
—
—
—

種別:小屋	最大:4
取付:—	CP:2
ポリン:150	重さ:2
ペイント:1	ペンキ:5

橋ブロック



ほかのブロックパーツと組み合わせて使用する。

材料
ガッシリ石 ………………5
—
—
—

種別:台	最大:30
取付:—	CP:0
ポリン:10	重さ:1
ペイント:1	ペンキ:2

発電機



ヘイム・ラダのみで使える専用パーツ。

材料
鉄クズ ……………………6
銅のかたまり …………2
雷のエレメント…………2
火のエレメント ………2

種別:その他	最大:1
取付:—	CP:3
ポリン:300	重さ:3
ペイント:1	ペンキ:6

パワーアーム



家パーツの屋根に取りつけるパーツ。

材料
- 鉄クズ……4
- 銅のかたまり……1
- 雷のエレメント……1
- —

種別:その他	最大:4
取付:すべてのコア	CP:3
ポリン:60	重さ:2
ペイント:1	ペンキ:4

ヒョロヒョロの木



どこにでも配置できる。

材料
- 森のしずく……1
- 土のエレメント……1
- 風のエレメント……1
- —

種別:木	最大:20
取付:—	CP:0
ポリン:40	重さ:1
ペイント:—	ペンキ:—

風車



どこにでも配置できる。

材料
- ゴロゴロ丸太……4
- ガッシリ石……4
- 意外と丈夫な布……2
- 風のエレメント……1

種別:その他	最大:1
取付:—	CP:5
ポリン:100	重さ:4
ペイント:2	ペンキ:5

フサフサの木



どこにでも配置できる。

材料
- 森のしずく……1
- 水のエレメント……1
- 風のエレメント……1
- —

種別:木	最大:20
取付:—	CP:0
ポリン:40	重さ:2
ペイント:—	ペンキ:—

フロール花壇



月花宮殿庭園のみで使える専用パーツ。

材料
- 土のエレメント……2
- 水のエレメント……1
- —
- —

種別:その他	最大:6
取付:—	CP:0
ポリン:0	重さ:0
ペイント:—	ペンキ:—

ブロック

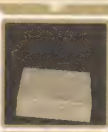


ほかのブロックパーツと組み合わせて、家の土台などに使う。

材料
- ガッシリ石……5
- —
- —
- —

種別:台	最大:60
取付:—	CP:0
ポリン:10	重さ:1
ペイント:1	ペンキ:2

ブロック2

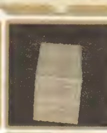


ほかのブロックパーツと組み合わせて、家の土台などに使う。

材料
- ガッシリ石……10
- —
- —
- —

種別:台	最大:30
取付:—	CP:0
ポリン:20	重さ:4
ペイント:1	ペンキ:4

ブロック3



ほかのブロックパーツと組み合わせて、家の土台などに使う。

材料
- ガッシリ石……10
- —
- —
- —

種別:台	最大:30
取付:—	CP:0
ポリン:20	重さ:4
ペイント:1	ペンキ:4

ペトルの川

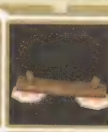


月花宮殿庭園のみで使う専用パーツ。

材料
- 水のエレメント……1
- —
- —
- —

種別:その他	最大:16
取付:—	CP:0
ポリン:40	重さ:0
ペイント:—	ペンキ:—

ベンチ



家パーツの近くに配置するとCPがアップする。

材料
- ゴロゴロ丸太……3
- べっとり粘土……1
- —
- —

種別:その他	最大:5
取付:—	CP:2
ポリン:20	重さ:0
ペイント:—	ペンキ:—

ボート



ベニーティオのみで使う専用パーツ。

材料
- ゴロゴロ丸太……8
- ワラの束……2
- 意外と丈夫な布……4
- —

種別:その他	最大:4
取付:—	CP:5
ポリン:100	重さ:3
ペイント:—	ペンキ:—

星影の階段



月花宮殿庭園のみで使う専用パーツ。

材料
- ごつごつ岩……5
- 光のエレメント……1
- —
- —

種別:その他	最大:2
取付:—	CP:0
ポリン:0	重さ:0
ペイント:—	ペンキ:—

干し草とくわ



家パーツの近くに配置するとCPがアップする。

材料
- ワラの束……2
- 鉄クズ……1
- —
- —

種別:その他	最大:10
取付:—	CP:2
ポリン:50	重さ:1
ペイント:1	ペンキ:2

星くずの池

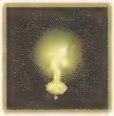


月花宮殿庭園のみで使う専用パーツ。

材料
- ガッシリ石……5
- 光のエレメント……1
- 水のエレメント……1
- —

種別:その他	最大:1
取付:—	CP:0
ポリン:0	重さ:0
ペイント:—	ペンキ:—

星のランプ



てんびん谷のみで使う専用パーツ。

材料
- ガラスのもと……1
- 鉄クズ……2
- 火のエレメント……1
- —

種別:ランプ	最大:1
取付:木の家、レンガの家	CP:3
ポリン:40	重さ:0
ペイント:—	ペンキ:—

ポスト



家の近くに配置するとCPがアップする。

材料
- 鉄クズ……3
- —
- —
- —

種別:その他	最大:5
取付:—	CP:2
ポリン:30	重さ:0
ペイント:—	ペンキ:—

丸太



シャーロットに最初から転がっている丸太。ジオラマを作る際に邪魔なので、壊して材料にしよう。

材料
- ゴロゴロ丸太……8
- —
- —
- —

種別:その他	最大:10
取付:—	CP:0
ポリン:50	重さ:0
ペイント:—	ペンキ:—

道



月花宮殿庭園のみで使う専用パーツ。

材料
- ごつごつ岩……2
- —
- —
- —

種別:その他	最大:6
取付:—	CP:0
ポリン:0	重さ:0
ペイント:—	ペンキ:—

実のなる木



どこにでも配置できる。

材料
- 森のしずく……1
- 土のエレメント……2
- 水のエレメント……1
- —

種別:木	最大:20
取付:—	CP:0
ポリン:40	重さ:2
ペイント:—	ペンキ:—

めだまの木A



シャーロットのみで使う専用パーツ。

材料
- ゴロゴロ丸太……5
- 森のしずく……2
- 光のエレメント……1
- 土のエレメント……1

種別:木	最大:1
取付:—	CP:0
ポリン:200	重さ:0
ペイント:—	ペンキ:—

めだまの木B



シャーロットのみで使う専用パーツ。

材料	
ゴロゴロ丸太	5
森のしずく	2
光のエレメント	1
土のエレメント	1

種別:木	最大:1
取付:ー	CP:0
ポリン:200	重さ:0
ペイント:ー	ペンキ:ー

リヤカー



家の近くに配置するとCPがアップする。

材料	
ゴロゴロ丸太	2
鉄クズ	2
風のエレメント	1
ー	

種別:その他	最大:10
取付:ー	CP:2
ポリン:30	重さ:1
ペイント:ー	ペンキ:ー

ルナストーンの灯り



ベニーティオのみで使う専用パーツ。

材料	
ゴロゴロ丸太	1
鉄クズ	1
光のエレメント	1
火のエレメント	1

種別:たいまつ	最大:10
取付:ー	CP:2
ポリン:40	重さ:0
ペイント:ー	ペンキ:ー

レンガの家



レンガ造りの家。ファイアースコール発生機を壊す前のヘイム・ラダに配置しても燃えない。

材料	
ガッシリ石	8
ガラスのもと	2
べっとり粘土	4
ー	

種別:家	最大:4
取付:コア	CP:5
ポリン:150	重さ:3
ペイント:1	ペンキ:10

レンガのエントツ



家パーツの屋根に取りつけるパーツ。

材料	
ガッシリ石	3
べっとり粘土	1
ー	
ー	

種別:エントツ	最大:5
取付:すべてのコア	CP:4
ポリン:20	重さ:1
ペイント:ー	ペンキ:ー

わらの家



わらでできた家。ファイアースコール発生機を壊す前のヘイム・ラダに配置すると燃えかすになってしまう。

材料	
ゴロゴロ丸太	4
ごつごつ岩	2
ワラの束	20
ー	

種別:家	最大:4
取付:コア	CP:5
ポリン:80	重さ:3
ペイント:2	ペンキ:10

モンスター

「ダーククロニクル」で戦うことになるモンスターは、通常モンスター279体とボス38体、計317体にもおよぶ。ここでは、それら全モンスターのデータを紹介していく。

モンスターデータでは、通常モンスター279体を50音順、ボス38体を登場順に掲載している。各モンスターの基本ステータスから、弱点、所有アイテムなどのデータを紹介しているので、それらを参考にしながら、77ページからの攻略編とあわせて冒険の役に立ててほしい。なお、なかには同名のモンスターが多数いる場合もあるが、それぞれ能力が違っている。それらのモンスターについては、生息地からどれがどのモンスターなのかを判断してほしい。

表の見方



1 モンスターの外観。

2 モンスターの名称。

3 生息地:モンスターの出現エリア。
種族:モンスターの種属。種属は、ケモノ、水生、植物、カラクリ、魔法生物、精霊、不死、竜族、魔人、トランプのいずれかに分類される。
Hp:モンスターのヒットポイント。
硬さ:モンスターの硬さ。この数値が高いほど、右手武器のWHpを減少させる。
攻撃:モンスターの攻撃力。
防御:モンスターの防御力。
げきりん値:モンスターのげきりんカウンターの数。このカウンターのチップがなくなると、モンスターはげきりんモードとなり攻撃力がアップする。
Abs:モンスターを倒したときに得られる魔力のつぶの量。
金:モンスターを倒したときに得られるお金。
特殊攻撃:モンスターの使ってくるステータス異常攻撃の種類。この欄が「—」のモンスターはステータス異常攻撃を使ってこない。
弱点:モンスターが苦手とする属性。炎=炎属性、冷=冷気属性、雷=稲妻属性、風=風属性、粉=粉砕力、魔=退魔、獣=ケモノ斬り、鱗=うろこ斬りのこと。
効果○:モンスターが苦手とする武器。この種類の武器を使って攻撃する場合は、ほかの種類の武器を使うよりも大きなダメージをあたえることができる。
効果×:モンスターが耐性を持っている武器。この種類の武器を使って攻撃してもあまりダメージをあたえられない。

4 持:モンスターを持ち上げることができるか否か。
変:モニカがモンスターへんげすることができるモンスターか否か。
写:カメラを使ってスクープ写真を撮ることができるモンスターか否か。

5 所有アイテム:モンスターを倒したときに入手したり、モンスターから盗める可能性のあるアイテム。

アーケラス



持○ 変× 写×

所有アイテム
石
守りのクリスタル
水のエレメント
ー

生息地：潮騒の洞窟・フロア15,17	
Hp：550	種族：水生種
硬さ：1	げきりん値：6
攻撃：71	Abs：110
防御：50	お金：112
特殊攻撃：ー	
弱点：冷気、粉砕	
効果○：レンチ、グレネード	
効果×：剣、銃、ビーム、魔法	

アーサー



持× 変× 写×

所有アイテム
エスケープの粉
ー
ー
ー

生息地：ガンドール火山・フロア19	
Hp：780	種族：カラクリ
硬さ：4	げきりん値：8
攻撃：82	Abs：156
防御：60	お金：68
特殊攻撃：ー	
弱点：稲妻、粉砕	
効果○：ー	
効果×：剣、銃、ビーム	

アースドラゴン



持× 変× 写×

所有アイテム
エスケープの粉
水竜のクリスタル
激辛ペッパー
ー

生息地：月花宮殿・フロア23,24	
Hp：2500	種族：竜族
硬さ：4	げきりん値：10
攻撃：120	Abs：300
防御：75	お金：112
特殊攻撃：のどカラカラ、ストップ	
弱点：風、粉砕、ウロコ斬り	
効果○：ー	
効果×：銃、グレネード	

RSF・クローバー



持○ 変× 写×

所有アイテム
ー
ー
ー
ー

生息地：ゼルマイト鉱山洞・フロア28	
Hp：10800	種族：トランプ
硬さ：2	げきりん値：8
攻撃：177	Abs：500
防御：120	お金：100
特殊攻撃：ー	
弱点：炎	
効果○：ー	
効果×：銃、グレネード、ビーム、魔法	

RSF・ジョーカー



持○ 変× 写×

所有アイテム
石
ガンリペア
ー
ー

生息地：ゼルマイト鉱山洞・フロア28	
Hp：11200	種族：トランプ
硬さ：2	げきりん値：8
攻撃：177	Abs：500
防御：120	お金：100
特殊攻撃：ー	
弱点：退魔	
効果○：ー	
効果×：銃、グレネード、ビーム、魔法	

RSF・スペード



持○ 変× 写×

所有アイテム
ー
ー
ー
ー

生息地：ゼルマイト鉱山洞・フロア28	
Hp：11000	種族：トランプ
硬さ：2	げきりん値：8
攻撃：177	Abs：500
防御：120	お金：122
特殊攻撃：ー	
弱点：風	
効果○：ー	
効果×：銃、グレネード、ビーム、魔法	

RSF・ダイヤ



持○ 変× 写×

所有アイテム
ー
ー
ー
ー

生息地：ゼルマイト鉱山洞・フロア28	
Hp：11100	種族：トランプ
硬さ：2	げきりん値：8
攻撃：117	Abs：500
防御：120	お金：111
特殊攻撃：ー	
弱点：稲妻、粉砕	
効果○：ー	
効果×：銃、グレネード、ビーム、魔法	

RSF・ハート

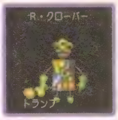


持○ 変× 写×

所有アイテム
ー
ー
ー
ー

生息地：ゼルマイト鉱山洞・フロア28	
Hp：10900	種族：トランプ
硬さ：2	げきりん値：8
攻撃：177	Abs：500
防御：120	お金：120
特殊攻撃：ー	
弱点：冷気	
効果○：ー	
効果×：銃、グレネード、ビーム、魔法	

R・クローバー

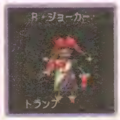


持	変	写
○	×	×

- 生息地：ゼルマイト鉱山洞・フロア12
- Hp：4200
- 種族：トランプ
- 硬さ：2
- げきりん値：8
- 攻撃：137
- Abs：240
- 防御：95
- お金：99
- 特殊攻撃：—
- 弱点：炎
- 効果○：—
- 効果×：銃、グレネード、ビーム、魔法

所有アイテム
—
—
—
—

R・ジョーカー

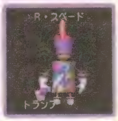


持	変	写
○	×	×

- 生息地：ゼルマイト鉱山洞・フロア12,13
- Hp：4900
- 種族：トランプ
- 硬さ：2
- げきりん値：8
- 攻撃：137
- Abs：240
- 防御：92
- お金：99
- 特殊攻撃：—
- 弱点：退魔
- 効果○：—
- 効果×：銃、グレネード、ビーム、魔法

所有アイテム
石
ガンリペア
—
—

R・スペード

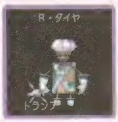


持	変	写
○	×	×

- 生息地：ゼルマイト鉱山洞・フロア12
- Hp：4400
- 種族：トランプ
- 硬さ：2
- げきりん値：8
- 攻撃：137
- Abs：240
- 防御：97
- お金：99
- 特殊攻撃：—
- 弱点：風
- 効果○：—
- 効果×：銃、グレネード、ビーム、魔法

所有アイテム
—
—
—
—

R・ダイヤ



持	変	写
○	×	×

- 生息地：ゼルマイト鉱山洞フ・ロア12
- Hp：4500
- 種族：トランプ
- 硬さ：4
- げきりん値：8
- 攻撃：137
- Abs：240
- 防御：98
- お金：99
- 特殊攻撃：—
- 弱点：稲妻、粉砕
- 効果○：—
- 効果×：銃、グレネード、ビーム、魔法

所有アイテム
—
—
—
—

R・ハート



持	変	写
○	×	×

- 生息地：ゼルマイト鉱山洞・フロア12
- Hp：4300
- 種族：トランプ
- 硬さ：2
- げきりん値：8
- 攻撃：137
- Abs：240
- 防御：96
- お金：99
- 特殊攻撃：—
- 弱点：冷気
- 効果○：—
- 効果×：銃、グレネード、ビーム、魔法

所有アイテム
—
—
—
—

アイアンゴースト



持	変	写
×	×	×

- 生息地：ゼルマイト鉱山洞・フロア27,30
- Hp：10600
- 種族：カラクリ
- 硬さ：3
- げきりん値：8
- 攻撃：172
- Abs：500
- 防御：120
- お金：85
- 特殊攻撃：—
- 弱点：粉砕、退魔
- 効果○：—
- 効果×：剣、銃、ビーム

所有アイテム
ガンリペア
力のクリスタル
鉄クズ
—

アイアンスピアー



持	変	写
×	×	×

- 生息地：ゼルマイト鉱山洞・フロア9,11,13
- Hp：10000
- 種族：カラクリ
- 硬さ：4
- げきりん値：8
- 攻撃：142
- Abs：300
- 防御：92
- お金：160
- 特殊攻撃：—
- 弱点：稲妻、粉砕
- 効果○：—
- 効果×：剣、銃、ビーム

所有アイテム
エスケープの粉
—
—
—

暴れトッシーン

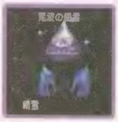


持	変	写
○	○	×

- 生息地：ガンドール火山洞・フロア4,6,9
- Hp：650
- 種族：ケモノ
- 硬さ：1
- げきりん値：6
- 攻撃：48
- Abs：84
- 防御：38
- お金：36
- 特殊攻撃：—
- 弱点：冷気、ケモノ斬り
- 効果○：剣
- 効果×：グレネード、ビーム、魔法

所有アイテム
ミミー
鉄人のクリスタル
意外と丈夫な布
—

荒波の使者

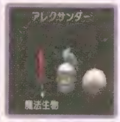


持 ○	変 ×	写 ×

所有アイテム
- 石けん
- 守りのクリスタル
- 水のエレメント
- ―

- 生息地：ゼルマイト鉱山・洞フロア25
- Hp：9900
- 種族：精霊
- 硬さ：2
- げきりん値：7
- 攻撃：167
- Abs：400
- 防御：115
- お金：120
- 特殊攻撃：―
- 弱点：稲妻
- 効果○：―
- 効果×：銃、グレネード

アレクサンダー



持 ○	変 ×	写 ×

所有アイテム
- 聖水
- 粉砕のクリスタル
- 鉄クズ
- ―

- 生息地：ガンドール火山・フロア12,15
- Hp：530
- 種族：魔法生物
- 硬さ：3
- げきりん値：9
- 攻撃：58
- Abs：106
- 防御：48
- お金：58
- 特殊攻撃：―
- 弱点：炎、稲妻、粉砕
- 効果○：―
- 効果×：剣

アングリーキャノン

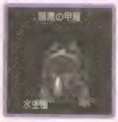


持 ×	変 ×	写 ×

所有アイテム
- ガンリペア
- 粉砕のクリスタル
- 鉄クズ
- ―

- 生息地：ゼルマイト鉱山洞・フロア8
- Hp：3500
- 種族：カラクリ
- 硬さ：4
- げきりん値：8
- 攻撃：132
- Abs：240
- 防御：91
- お金：140
- 特殊攻撃：―
- 弱点：冷気、稲妻、粉砕
- 効果○：―
- 効果×：剣、銃、ビーム

暗黒の甲羅

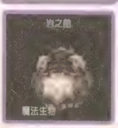


持 ×	変 ×	写 ×

所有アイテム
- まったりバナナ
- 水竜のクリスタル
- 水のエレメント
- ―

- 生息地：ゼルマイト鉱山洞・フロア16
- Hp：7800
- 種族：水生種
- 硬さ：4
- げきりん値：6
- 攻撃：152
- Abs：360
- 防御：105
- お金：145
- 特殊攻撃：―
- 弱点：稲妻、粉砕、退魔
- 効果○：レンチ、グレネード
- 効果×：剣、銃、ビーム、魔法

岩之助

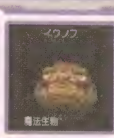


持 ○	変 ×	写 ×

所有アイテム
- 石
- 粉砕のクリスタル
- ごつごつ岩
- ―

- 生息地：ゼルマイト鉱山洞・フロア26
- Hp：10200
- 種族：魔法生物
- 硬さ：3
- げきりん値：8
- 攻撃：172
- Abs：500
- 防御：115
- お金：150
- 特殊攻撃：―
- 弱点：粉砕
- 効果○：レンチ
- 効果×：剣、銃、ビーム

イワノフ



持 ○	変 ×	写 ○

所有アイテム
- ミノン
- 粉砕のクリスタル
- ガッシリ石
- ―

- 生息地：ステラ渓谷・フロア9,14,16
- Hp：180
- 種族：魔法生物
- 硬さ：2
- げきりん値：8
- 攻撃：27
- Abs：34
- 防御：20
- お金：18
- 特殊攻撃：―
- 弱点：粉砕
- 効果○：レンチ
- 効果×：剣、銃、ビーム

インクーダー



持 ○	変 ×	写 ×

所有アイテム
- トゲッチ
- ―
- ―
- ―

- 生息地：ゼルマイト鉱山洞・フロア23
- Hp：9200
- 種族：魔人
- 硬さ：2
- げきりん値：7
- 攻撃：162
- Abs：400
- 防御：110
- お金：110
- 特殊攻撃：―
- 弱点：炎、風
- 効果○：―
- 効果×：―

インプ



持 ○	変 ○	写 ×

所有アイテム
- ときめきチェリー
- 光のエレメント
- ―
- ―

- 生息地：ゼルマイト鉱山洞・フロア23
- Hp：8900
- 種族：精霊
- 硬さ：2
- げきりん値：6
- 攻撃：162
- Abs：400
- 防御：110
- お金：130
- 特殊攻撃：―
- 弱点：風、退魔
- 効果○：銃、魔法
- 効果×：レンチ

ヴァンガード



持 × 変 × 写 ○

所有アイテム
- リペアの粉
- 力のクリスタル
- 銅のかたまり
- ー

- 生息地：地下水道・フロア4,5
- Hp：200
- 種族：カラクリ
- 硬さ：4
- げきりん値：10
- 攻撃：13
- Abs：16
- 防御：5
- お金：14
- 特殊攻撃：ー
- 弱点：稲妻
- 効果○：ー
- 効果×：レンチ、剣、銃、ビーム、魔法

ヴァンガード改



持 × 変 × 写 ×

所有アイテム
- リペアの粉
- 炎のクリスタル
- 銅のかたまり
- ー

- 生息地：潮騒の洞窟・フロア11,13
- Hp：500
- 種族：カラクリ
- 硬さ：3
- げきりん値：10
- 攻撃：45
- Abs：72
- 防御：35
- お金：81
- 特殊攻撃：ー
- 弱点：炎、稲妻、粉砕
- 効果○：ー
- 効果×：レンチ、剣、銃、グレネード、魔法

ヴァンガードⅡ

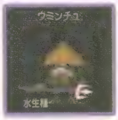


持 × 変 × 写 ×

所有アイテム
- リペアの粉
- 力のクリスタル
- 銅のかたまり
- ー

- 生息地：月花宮殿フロア・16,18,21,23
- Hp：2000
- 種族：カラクリ
- 硬さ：4
- げきりん値：10
- 攻撃：110
- Abs：190
- 防御：70
- お金：135
- 特殊攻撃：ー
- 弱点：稲妻、粉砕
- 効果○：ー
- 効果×：レンチ、剣、銃、ビーム、魔法

ウミンチュ



持 ○ 変 ○ 写 ×

所有アイテム
- エヴィ
- 水竜のクリスタル
- ガラスのもと
- ー

- 生息地：ゼルマイト鉱山洞・フロア26
- Hp：8200
- 種族：水生種
- 硬さ：2
- げきりん値：6
- 攻撃：157
- Abs：400
- 防御：105
- お金：100
- 特殊攻撃：ネバネバ
- 弱点：冷気、稲妻、ウロコ斬り
- 効果○：剣
- 効果×：グレネード、魔法

H・ガンドロン

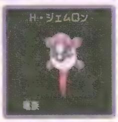


持 ○ 変 × 写 ×

所有アイテム
- 聖なる魔石
- 退魔のクリスタル
- 聖のエレメント
- ー

- 生息地：ガンドール火山・フロア3
- Hp：350
- 種族：竜族
- 硬さ：1
- げきりん値：6
- 攻撃：46
- Abs：70
- 防御：40
- お金：78
- 特殊攻撃：ー
- 弱点：ウロコ斬り
- 効果○：レンチ
- 効果×：ー

H・ジェムロン

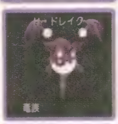


持 ○ 変 ○ 写 ×

所有アイテム
- 聖なる魔石
- 退魔のクリスタル
- 聖のエレメント
- ー

- 生息地：ステラ渓谷フロア・5,8,12,15
- Hp：160
- 種族：竜族
- 硬さ：1
- げきりん値：5
- 攻撃：27
- Abs：38
- 防御：15
- お金：57
- 特殊攻撃：ー
- 弱点：ウロコ斬り
- 効果○：レンチ
- 効果×：ー

H・ドレイク

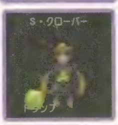


持 ○ 変 × 写 ×

所有アイテム
- 聖なる魔石
- 退魔のクリスタル
- 聖のエレメント
- ー

- 生息地：ゼルマイト鉱山洞・フロア4
- Hp：2400
- 種族：竜族
- 硬さ：3
- げきりん値：7
- 攻撃：124
- Abs：200
- 防御：83
- お金：148
- 特殊攻撃：ー
- 弱点：ウロコ斬り
- 効果○：レンチ
- 効果×：ー

S・クローバー



持 ○ 変 × 写 ×

所有アイテム
- ー
- ー
- ー
- ー

- 生息地：月花宮殿・フロア20
- Hp：1100
- 種族：トランプ
- 硬さ：2
- げきりん値：8
- 攻撃：112
- Abs：190
- 防御：65
- お金：102
- 特殊攻撃：ー
- 弱点：炎
- 効果○：ー
- 効果×：銃、グレネード、ビーム、魔法

S・ジョーカー



持 ○ 変 × 写 ×

所有アイテム
- 石
- ガンリペア
- ー
- ー

- 生息地：月花宮殿・フロア20
- Hp：1100
- 種族：トランプ
- 硬さ：2
- げきりん値：8
- 攻撃：113
- Abs：190
- 防御：65
- お金：102
- 特殊攻撃：ー
- 弱点：退魔
- 効果○：ー
- 効果×：銃、グレネード、ビーム、魔法

S・スペード



持 ○ 変 × 写 ×

所有アイテム
- ー
- ー
- ー
- ー

- 生息地：月花宮殿・フロア20
- Hp：1100
- 種族：トランプ
- 硬さ：2
- げきりん値：8
- 攻撃：112
- Abs：190
- 防御：65
- お金：102
- 特殊攻撃：ー
- 弱点：風
- 効果○：ー
- 効果×：銃、グレネード、ビーム、魔法

S・ダイヤ

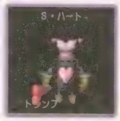


持 ○ 変 × 写 ×

所有アイテム
- ー
- ー
- ー
- ー

- 生息地：月花宮殿・フロア20
- Hp：1100
- 種族：トランプ
- 硬さ：2
- げきりん値：8
- 攻撃：112
- Abs：190
- 防御：65
- お金：102
- 特殊攻撃：ー
- 弱点：稲妻、粉砕
- 効果○：ー
- 効果×：銃、グレネード、ビーム、魔法

S・ハート



持 ○ 変 × 写 ×

所有アイテム
- ー
- ー
- ー
- ー

- 生息地：月花宮殿・フロア20
- Hp：1100
- 種族：トランプ
- 硬さ：2
- げきりん値：8
- 攻撃：112
- Abs：190
- 防御：65
- お金：102
- 特殊攻撃：回復
- 弱点：冷気
- 効果○：ー
- 効果×：銃、グレネード、ビーム、魔法

エビルネイル



持 × 変 × 写 ×

所有アイテム
- ニンジン
- 正体不明の骨
- ー
- ー

- 生息地：月花宮殿・フロア24
- Hp：1500
- 種族：不死
- 硬さ：2
- げきりん値：10
- 攻撃：116
- Abs：200
- 防御：72
- お金：147
- 特殊攻撃：ー
- 弱点：稲妻、退魔
- 効果○：レンチ
- 効果×：銃、グレネード、ビーム、魔法

エビルバット



持 × 変 × 写 ×

所有アイテム
- 聖水
- 風のクリスタル
- ワラの束
- ー

- 生息地：ゼルマイト鉱山洞・フロア4,5,7,8
- Hp：1000
- 種族：ケモノ
- 硬さ：2
- げきりん値：3
- 攻撃：122
- Abs：5
- 防御：70
- お金：88
- 特殊攻撃：ー
- 弱点：風、退魔
- 効果○：銃、ビーム
- 効果×：レンチ、グレネード、魔法

エビルパフォーマー



持 ○ 変 × 写 ×

所有アイテム
- ごくじょうチキン
- 守りのクリスタル
- 砂糖きび
- ー

- 生息地：月花宮殿・フロア3,5,10
- Hp：888
- 種族：魔人
- 硬さ：2
- げきりん値：7
- 攻撃：98
- Abs：176
- 防御：64
- お金：135
- 特殊攻撃：ー
- 弱点：炎、冷気
- 効果○：ー
- 効果×：銃、ビーム、魔法

F・ガンドロン



持 ○ 変 × 写 ×

所有アイテム
- 炎の魔石
- 炎のクリスタル
- 火のエレメント
- ー

- 生息地：ガンドール火山・フロア14
- Hp：506
- 種族：竜族
- 硬さ：2
- げきりん値：6
- 攻撃：57
- Abs：100
- 防御：40
- お金：78
- 特殊攻撃：ー
- 弱点：冷気、ウロコ斬り
- 効果○：レンチ
- 効果×：ー

F・ジェムロン



持	変	写
○	○	×

所有アイテム
- 炎の魔石
- 炎のクリスタル
- 火のエレメント
- —

- 生息地：ステラ渓谷・フロア2,7,12
- Hp：120 ／ 種族：竜族
- 硬さ：2 ／ げきりん値：5
- 攻撃：27 ／ Abs：22
- 防御：15 ／ お金：12
- 特殊攻撃：—
- 弱点：冷気、ウロコ斬り
- 効果○：レンチ
- 効果×：—

F・ドレイク

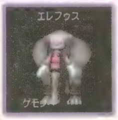


持	変	写
○	×	×

所有アイテム
- 炎の魔石
- 炎のクリスタル
- 火のエレメント
- —

- 生息地：月花宮殿・フロア4,7,9,12
- Hp：950 ／ 種族：竜族
- 硬さ：2 ／ げきりん値：7
- 攻撃：105 ／ Abs：190
- 防御：68 ／ お金：148
- 特殊攻撃：—
- 弱点：冷気、ウロコ斬り
- 効果○：レンチ
- 効果×：—

エレフウス



持	変	写
×	×	×

所有アイテム
- エヴィ
- 力のクリスタル
- 水のエレメント
- —

- 生息地：ステラ渓谷・フロア2,5,6,11
- Hp：360 ／ 種族：ケモノ
- 硬さ：2 ／ げきりん値：9
- 攻撃：26 ／ Abs：30
- 防御：15 ／ お金：22
- 特殊攻撃：—
- 弱点：冷気、ケモノ斬り
- 効果○：—
- 効果×：レンチ、銃、ビーム、魔法

エレメントサム

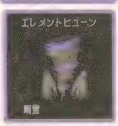


持	変	写
○	×	×

所有アイテム
- 冷気の魔石
- 冷気のクリスタル
- 冷気のエレメント
- —

- 生息地：七色蝶の森・フロア7
- Hp：85 ／ 種族：精霊
- 硬さ：3 ／ げきりん値：7
- 攻撃：18 ／ Abs：14
- 防御：10 ／ お金：15
- 特殊攻撃：—
- 弱点：炎
- 効果○：—
- 効果×：銃、グレネード

エレメントヒューン

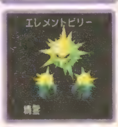


持	変	写
○	×	×

所有アイテム
- 風の魔石
- 風のクリスタル
- 風のエレメント
- —

- 生息地：ステラ渓谷・フロア13,16
- Hp：180 ／ 種族：精霊
- 硬さ：1 ／ げきりん値：7
- 攻撃：32 ／ Abs：28
- 防御：24 ／ お金：12
- 特殊攻撃：—
- 弱点：稲妻
- 効果○：—
- 効果×：銃、グレネード

エレメントビリー



持	変	写
○	×	×

所有アイテム
- 稲妻の魔石
- 稲妻のクリスタル
- 雷のエレメント
- —

- 生息地：潮騒の洞窟・フロア9,11,14
- Hp：350 ／ 種族：精霊
- 硬さ：1 ／ げきりん値：7
- 攻撃：45 ／ Abs：70
- 防御：33 ／ お金：36
- 特殊攻撃：—
- 弱点：風
- 効果○：—
- 効果×：銃、グレネード

エレメントプヨン



持	変	写
○	×	×

所有アイテム
- 石けん
- 守りのクリスタル
- 水のエレメント
- —

- 生息地：潮騒の洞窟・フロア4,5,9,11
- Hp：295 ／ 種族：精霊
- 硬さ：1 ／ げきりん値：7
- 攻撃：41 ／ Abs：58
- 防御：30 ／ お金：22
- 特殊攻撃：—
- 弱点：稲妻
- 効果○：—
- 効果×：銃、グレネード

エレメントボウ



持	変	写
○	×	×

所有アイテム
- 炎の魔石
- 炎のクリスタル
- 火のエレメント
- —

- 生息地：七色蝶の森・フロア5,7
- Hp：85 ／ 種族：精霊
- 硬さ：1 ／ げきりん値：7
- 攻撃：18 ／ Abs：14
- 防御：10 ／ お金：15
- 特殊攻撃：—
- 弱点：冷気
- 効果○：—
- 効果×：銃、グレネード

鬼くぐつ



持 ○　変 ×　写 ×

所有アイテム
- 聖水
- 粉砕のクリスタル
- 鉄クズ
- ー

- 生息地：ゼルマイト鉱山洞・フロア17
- Hp：6700
- 種族：魔法生物
- 硬さ：3
- げきりん値：9
- 攻撃：147
- Abs：300
- 防御：100
- お金：110
- 特殊攻撃：毒
- 弱点：冷気、風
- 効果○：ー
- 効果×：剣、グレネード

OYAKATA



持 ○　変 ○　写 ×

所有アイテム
- プチフィッシュ
- 冷気のクリスタル
- ー
- ー

- 生息地：ゼルマイト鉱山洞・フロア19
- Hp：7300
- 種族：不死
- 硬さ：2
- げきりん値：8
- 攻撃：152
- Abs：360
- 防御：100
- お金：130
- 特殊攻撃：ー
- 弱点：炎、冷気、稲妻、風
- 効果○：剣
- 効果×：銃、魔法

ガーディア



持 ×　変 ○　写 ×

所有アイテム
- ニンジン
- 粉砕のクリスタル
- ごつごつ岩
- ー

- 生息地：月花宮殿・フロア6,11,14
- Hp：920
- 種族：魔法生物
- 硬さ：4
- げきりん値：9
- 攻撃：102
- Abs：184
- 防御：70
- お金：81
- 特殊攻撃：ー
- 弱点：稲妻、粉砕
- 効果○：レンチ
- 効果×：剣、銃、ビーム

怪傑月光



持 ×　変 ×　写 ×

所有アイテム
- エスケープの粉
- 力のクリスタル
- 命のエレメント
- ー

- 生息地：ゼルマイト鉱山洞・フロア20
- Hp：7600
- 種族：魔法生物
- 硬さ：2
- げきりん値：8
- 攻撃：152
- Abs：360
- 防御：105
- お金：130
- 特殊攻撃：ストップ
- 弱点：稲妻、粉砕
- 効果○：銃、ビーム
- 効果×：レンチ、剣、グレネード

ガイコツ兵

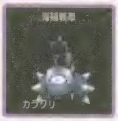


持 ○　変 ○　写 ×

所有アイテム
- 毒リンゴ
- 退魔のクリスタル
- 正体不明の骨
- ー

- 生息地：七色蝶の森・フロア1,3
- Hp：70
- 種族：不死
- 硬さ：2
- げきりん値：7
- 攻撃：14
- Abs：14
- 防御：6
- お金：14
- 特殊攻撃：ー
- 弱点：炎、退魔
- 効果○：レンチ
- 効果×：銃、魔法

海賊戦車

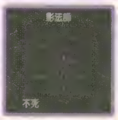


持 ×　変 ×　写 ×

所有アイテム
- ガンリペア
- 粉砕のクリスタル
- 鉄クズ
- ー

- 生息地：潮騒の洞窟・フロア3,8,10,13
- Hp：400
- 種族：カラクリ
- 硬さ：4
- げきりん値：8
- 攻撃：45
- Abs：66
- 防御：34
- お金：75
- 特殊攻撃：ー
- 弱点：稲妻、粉砕
- 効果○：ー
- 効果×：剣、銃、ビーム

影法師



持 ×　変 ×　写 ×

所有アイテム
- マイティーヒール
- 冷気のクリスタル
- 銀の玉
- ー

- 生息地：ゼルマイト鉱山洞・フロア17
- Hp：6400
- 種族：不死
- 硬さ：2
- げきりん値：6
- 攻撃：147
- Abs：300
- 防御：95
- お金：100
- 特殊攻撃：ー
- 弱点：炎、冷気、稲妻、風、退魔
- 効果○：ビーム、魔法
- 効果×：レンチ、剣、銃、グレネード

ガシャス

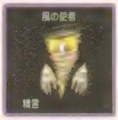


持 ×　変 ×　写 ○

所有アイテム
- バッタン
- 正体不明の骨
- ー
- ー

- 生息地：ガンドール火山・フロア13,15,16
- Hp：850
- 種族：不死
- 硬さ：3
- げきりん値：10
- 攻撃：59
- Abs：110
- 防御：45
- お金：123
- 特殊攻撃：ー
- 弱点：冷気、退魔
- 効果○：レンチ
- 効果×：銃、グレネード、ビーム、魔法

風の使者



持	変	写
○	×	×

所有アイテム
風の魔石
風のクリスタル
風のエレメント
―

- 生息地：ゼルマイト鉱山洞・フロア25
- Hp：9800
- 種族：精霊
- 硬さ：2
- げきりん値：7
- 攻撃：167
- Abs：400
- 防御：115
- お金：120
- 特殊攻撃：―
- 弱点：稲妻
- 効果○：―
- 効果×：銃、グレネード

カナリア司祭



持	変	写
○	×	○

所有アイテム
とろりんチーズ
守りのクリスタル
―
―

- 生息地：ステラ渓谷・フロア9,13,14
- Hp：150
- 種族：ケモノ
- 硬さ：1
- げきりん値：7
- 攻撃：27
- Abs：30
- 防御：15
- お金：100
- 特殊攻撃：―
- 弱点：風、ケモノ斬り
- 効果○：―
- 効果×：ビーム

ガハパハ

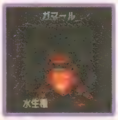


持	変	写
○	×	×

所有アイテム
トゲッチ
―
―
―

- 生息地：ゼルマイト鉱山洞・フロア8,10
- Hp：3900
- 種族：魔人
- 硬さ：2
- げきりん値：7
- 攻撃：132
- Abs：240
- 防御：95
- お金：145
- 特殊攻撃：―
- 弱点：冷気、風
- 効果○：―
- 効果×：魔法

ガマール

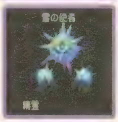


持	変	写
○	○	×

所有アイテム
水竜のクリスタル
毒薬
―
―

- 生息地：ゼルマイト鉱山洞・フロア3
- Hp：1900
- 種族：水生種
- 硬さ：2
- げきりん値：7
- 攻撃：124
- Abs：200
- 防御：77
- お金：100
- 特殊攻撃：毒
- 弱点：冷気、稲妻、ウロコ斬り
- 効果○：剣
- 効果×：ビーム

雷の使者

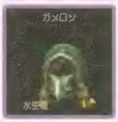


持	変	写
○	×	×

所有アイテム
稲妻の魔石
稲妻のクリスタル
雷のエレメント
―

- 生息地：ゼルマイト鉱山洞・フロア25
- Hp：9700
- 種族：精霊
- 硬さ：2
- げきりん値：7
- 攻撃：167
- Abs：400
- 防御：115
- お金：120
- 特殊攻撃：―
- 弱点：風
- 効果○：―
- 効果×：銃、グレネード

ガメロン



持	変	写
×	×	×

所有アイテム
まったりバナナ
水竜のクリスタル
水のエレメント
―

- 生息地：七色蝶の森・フロア3
- Hp：100
- 種族：水生種
- 硬さ：4
- げきりん値：6
- 攻撃：19
- Abs：14
- 防御：11
- お金：99
- 特殊攻撃：―
- 弱点：稲妻、粉砕
- 効果○：レンチ、グレネード、ビーム
- 効果×：剣、銃

カラス導師

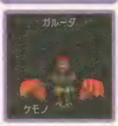


持	変	写
○	×	×

所有アイテム
とろりんチーズ
守りのクリスタル
―
―

- 生息地：月花宮殿・フロア4,8
- Hp：895
- 種族：ケモノ
- 硬さ：2
- げきりん値：7
- 攻撃：99
- Abs：178
- 防御：65
- お金：135
- 特殊攻撃：―
- 弱点：炎、ケモノ斬り
- 効果○：―
- 効果×：ビーム

ガルーダ



持	変	写
○	×	×

所有アイテム
とろりんチーズ
守りのクリスタル
―
―

- 生息地：ゼルマイト鉱山洞・フロア26
- Hp：10500
- 種族：ケモノ
- 硬さ：2
- げきりん値：7
- 攻撃：172
- Abs：500
- 防御：120
- お金：99
- 特殊攻撃：―
- 弱点：冷気、ケモノ斬り
- 効果○：―
- 効果×：ビーム

キマイラ



持 × 変 × 写 ×

所有アイテム
イモダンゴ
力のクリスタル
―
―

- 生息地：ガンドール火山・フロア12,14
- Hp：490 / 種族：ケモノ
- 硬さ：3 / げきりん値：10
- 攻撃：54 / Abs：98
- 防御：45 / お金：68
- 特殊攻撃：―
- 弱点：冷気、ケモノ斬り
- 効果○：剣
- 効果×：レンチ、銃、グレネード、ビーム、魔法

鬼面族



持 × 変 × 写 ○

所有アイテム
リペアの粉
守りのクリスタル
意外と丈夫な布
―

- 生息地：ステラ渓谷・フロア1,2,6,10
- Hp：110 / 種族：魔人
- 硬さ：3 / げきりん値：10
- 攻撃：23 / Abs：20
- 防御：11 / お金：18
- 特殊攻撃：―
- 弱点：炎、稲妻
- 効果○：―
- 効果×：剣、銃

キャッスルイーター

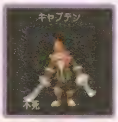


持 ○ 変 ○ 写 ×

所有アイテム
バッタン
狩人のクリスタル
―
―

- 生息地：月花宮殿・フロア1,4
- Hp：872 / 種族：ケモノ
- 硬さ：2 / げきりん値：6
- 攻撃：96 / Abs：174
- 防御：64 / お金：112
- 特殊攻撃：―
- 弱点：炎、ケモノ斬り
- 効果○：剣
- 効果×：―

キャプテン

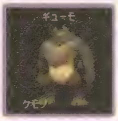


持 ○ 変 × 写 ×

所有アイテム
プチフィッシュ
退魔のクリスタル
―
―

- 生息地：潮騒の洞窟・フロア3,8
- Hp：310 / 種族：不死
- 硬さ：1 / げきりん値：8
- 攻撃：44 / Abs：62
- 防御：35 / お金：33
- 特殊攻撃：―
- 弱点：炎、退魔
- 効果○：剣
- 効果×：銃、魔法

ギューモ

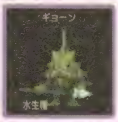


持 × 変 × 写 ○

所有アイテム
ふんわりパン
力のクリスタル
ガッシリ石
―

- 生息地：七色蝶の森・フロア7,9
- Hp：160 / 種族：ケモノ
- 硬さ：2 / げきりん値：7
- 攻撃：19 / Abs：18
- 防御：10 / お金：21
- 特殊攻撃：―
- 弱点：ケモノ斬り
- 効果○：剣
- 効果×：銃、グレネード、魔法

ギョーン

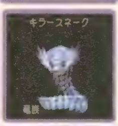


持 ○ 変 × 写 ×

所有アイテム
エヴィ
水竜のクリスタル
光のエレメント
―

- 生息地：潮騒の洞窟・フロア2,6,9,12
- Hp：240 / 種族：水生種
- 硬さ：1 / げきりん値：6
- 攻撃：37 / Abs：48
- 防御：30 / お金：54
- 特殊攻撃：ネバネバ
- 弱点：稲妻、ウロコ斬り
- 効果○：剣
- 効果×：グレネード、魔法

キラースネーク

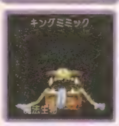


持 × 変 × 写 ×

所有アイテム
水竜のクリスタル
命のエレメント
―
―

- 生息地：七色蝶の森・フロア7
- Hp：150 / 種族：竜族
- 硬さ：3 / げきりん値：10
- 攻撃：19 / Abs：20
- 防御：15 / お金：22
- 特殊攻撃：―
- 弱点：冷気、粉砕、ウロコ斬り
- 効果○：ライドポッド
- 効果×：レンチ、剣、銃、グレネード、ビーム、魔法

キングミミック

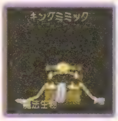


持 × 変 × 写 ×

所有アイテム
―
―
―
―

- 生息地：地下水道・フロア5
- Hp：150 / 種族：魔法生物
- 硬さ：3 / げきりん値：3
- 攻撃：14 / Abs：10
- 防御：7 / お金：12
- 特殊攻撃：―
- 弱点：炎、粉砕
- 効果○：ビーム
- 効果×：銃、グレネード

キングミミック

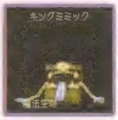


持 × ｜ 変 × ｜ 写 ×

所有アイテム
- ー
- ー
- ー
- ー

- 生息地：七色蝶の森・フロア6,8
- Hp：250
- 種族：魔法生物
- 硬さ：3
- げきりん値：3
- 攻撃：21
- Abs：16
- 防御：15
- お金：18
- 特殊攻撃：ー
- 弱点：炎、粉砕
- 効果○：ビーム
- 効果×：銃、グレネード

キングミミック

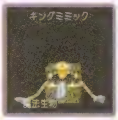


持 × ｜ 変 × ｜ 写 ×

所有アイテム
- ー
- ー
- ー
- ー

- 生息地：七色蝶の森・フロア12
- Hp：730
- 種族：魔法生物
- 硬さ：3
- げきりん値：3
- 攻撃：77
- Abs：146
- 防御：57
- お金：78
- 特殊攻撃：ー
- 弱点：炎、粉砕
- 効果○：ビーム
- 効果×：銃、グレネード

キングミミック

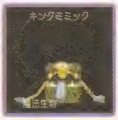


持 × ｜ 変 × ｜ 写 ×

所有アイテム
- ゴロゴロ丸太
- ー
- ー
- ー

- 生息地：ステラ渓谷・フロア8,11,15,16
- Hp：400
- 種族：魔法生物
- 硬さ：2
- げきりん値：3
- 攻撃：38
- Abs：20
- 防御：30
- お金：27
- 特殊攻撃：ー
- 弱点：稲妻、粉砕
- 効果○：ビーム
- 効果×：銃、グレネード

キングミミック

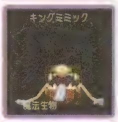


持 × ｜ 変 × ｜ 写 ×

所有アイテム
- ー
- ー
- ー
- ー

- 生息地：ステラ渓谷・フロア19
- Hp：800
- 種族：魔法生物
- 硬さ：2
- げきりん値：3
- 攻撃：84
- Abs：160
- 防御：70
- お金：78
- 特殊攻撃：ー
- 弱点：稲妻、粉砕
- 効果○：ビーム
- 効果×：銃、グレネード

キングミミック

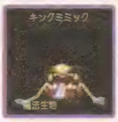


持 × ｜ 変 × ｜ 写 ×

所有アイテム
- ー
- ー
- ー
- ー

- 生息地：潮騒の洞窟・フロア5,8,10,14
- Hp：600
- 種族：魔法生物
- 硬さ：2
- げきりん値：3
- 攻撃：51
- Abs：46
- 防御：40
- お金：40
- 特殊攻撃：ー
- 弱点：冷気、粉砕
- 効果○：ビーム
- 効果×：銃、グレネード

キングミミック



持 × ｜ 変 × ｜ 写 ×

所有アイテム
- ー
- ー
- ー
- ー

- 生息地：潮騒の洞窟・フロア17
- Hp：800
- 種族：魔法生物
- 硬さ：2
- げきりん値：3
- 攻撃：85
- Abs：160
- 防御：65
- お金：78
- 特殊攻撃：ー
- 弱点：粉砕
- 効果○：ビーム
- 効果×：銃、グレネード

キングミミック

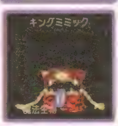


持 × ｜ 変 × ｜ 写 ×

所有アイテム
- ー
- ー
- ー
- ー

- 生息地：ガンドール火山・フロア9,11,13,15
- Hp：750
- 種族：魔法生物
- 硬さ：2
- げきりん値：3
- 攻撃：61
- Abs：120
- 防御：50
- お金：68
- 特殊攻撃：ー
- 弱点：冷気、粉砕
- 効果○：ビーム
- 効果×：銃、グレネード

キングミミック

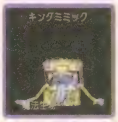


持 × ｜ 変 × ｜ 写 ×

所有アイテム
- ー
- ー
- ー
- ー

- 生息地：ガンドール火山・フロア19
- Hp：800
- 種族：魔法生物
- 硬さ：3
- げきりん値：3
- 攻撃：84
- Abs：160
- 防御：65
- お金：78
- 特殊攻撃：ー
- 弱点：冷気、粉砕
- 効果○：ビーム
- 効果×：銃、グレネード

キングミミック



持× 変× 写×

所有アイテム: ー / ー / ー / ー

- 生息地：月花宮殿・フロア14,16,19,22,24
- Hp：1300
- 種族：魔法生物
- 硬さ：2
- げきりん値：3
- 攻撃：117
- Abs：200
- 防御：80
- お金：112
- 特殊攻撃：ー
- 弱点：粉砕
- 効果○：ビーム
- 効果×：銃、グレネード

キングミミック



持× 変× 写×

所有アイテム: ー / ー / ー / ー

- 生息地：ゼルマイト鉱山洞・フロア6,8,11,13
- Hp：7000
- 種族：魔法生物
- 硬さ：4
- げきりん値：3
- 攻撃：142
- Abs：300
- 防御：92
- お金：90
- 特殊攻撃：ー
- 弱点：粉砕
- 効果○：ビーム
- 効果×：銃、グレネード

キングミミック



持× 変× 写×

所有アイテム: ー / ー / ー / ー

- 生息地：ゼルマイト鉱山洞・フロア21,27,29,31
- Hp：11700
- 種族：魔法生物
- 硬さ：2
- げきりん値：3
- 攻撃：182
- Abs：600
- 防御：130
- お金：88
- 特殊攻撃：ー
- 弱点：粉砕
- 効果○：ビーム
- 効果×：銃、グレネード

グール



持○ 変× 写×

所有アイテム: 石 / 退魔のクリスタル / ー / ー

- 生息地：ゼルマイト鉱山洞・フロア7,11
- Hp：3800
- 種族：不死
- 硬さ：2
- げきりん値：6
- 攻撃：132
- Abs：240
- 防御：90
- お金：150
- 特殊攻撃：のどカラカラ
- 弱点：炎、稲妻、退魔
- 効果○：ビーム
- 効果×：銃

クモババ



持× 変○ 写×

所有アイテム: ネバネバピーチ / 守りのクリスタル / 雷のエレメント / ー

- 生息地：七色蝶の森・フロア8
- Hp：95
- 種族：魔人
- 硬さ：1
- げきりん値：6
- 攻撃：18
- Abs：14
- 防御：5
- お金：15
- 特殊攻撃：呪い
- 弱点：冷気、ケモノ斬り
- 効果○：ー
- 効果×：ー

クラウ・マウネス



持× 変× 写×

所有アイテム: リペアの粉 / 稲妻のクリスタル / 銅のかたまり / ー

- 生息地：ゼルマイト鉱山洞・フロア23
- Hp：9100
- 種族：カラクリ
- 硬さ：4
- げきりん値：3
- 攻撃：162
- Abs：400
- 防御：110
- お金：88
- 特殊攻撃：ー
- 弱点：冷気、稲妻、粉砕
- 効果○：ー
- 効果×：レンチ、剣、銃、ビーム、魔法

グラシャス



持× 変× 写×

所有アイテム: エスケープの粉 / 正体不明の骨 / ー / ー

- 生息地：ゼルマイト鉱山洞・フロア29,31
- Hp：11500
- 種族：不死
- 硬さ：3
- げきりん値：10
- 攻撃：182
- Abs：600
- 防御：130
- お金：110
- 特殊攻撃：ー
- 弱点：冷気、退魔
- 効果○：レンチ
- 効果×：銃、グレネード、ビーム、魔法

グリフォン軍兵士

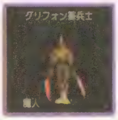


持○ 変× 写×

所有アイテム: ー / ー / ー / ー

- 生息地：レイブラント城（プロローグ）
- Hp：175
- 種族：魔人
- 硬さ：1
- げきりん値：8
- 攻撃：14
- Abs：0
- 防御：0
- お金：0
- 特殊攻撃：ー
- 弱点：ー
- 効果○：ー
- 効果×：ー

グリフォン軍兵士

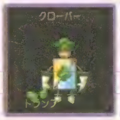


生息地：ガンドール火山・フロア1,2,4,5,7,9,11	
Hp：420	種族：魔人
硬さ：1	げきりん値：7
攻撃：48	Abs：84
防御：42	お金：33
特殊攻撃：ー	
弱点：炎、冷気	
効果○：ー	
効果×：銃、ビーム、魔法	

持 ○ 変 × 写 ×

所有アイテム
とろりんチーズ
守りのクリスタル
銅のかたまり
ー

クローバー



生息地：月花宮殿・フロア2,6,12	
Hp：833	種族：トランプ
硬さ：2	げきりん値：8
攻撃：94	Abs：166
防御：60	お金：68
特殊攻撃：ー	
弱点：炎	
効果○：ー	
効果×：銃、グレネード、ビーム、魔法	

持 ○ 変 ○ 写 ×

所有アイテム
トゲッチ
ー
ー
ー

クロックナイト



生息地：月花宮殿・フロア18,21,24	
Hp：2300	種族：カラクリ
硬さ：4	げきりん値：5
攻撃：114	Abs：200
防御：70	お金：148
特殊攻撃：ー	
弱点：稲妻、粉砕	
効果○：ー	
効果×：レンチ、剣、銃、ビーム、魔法	

持 × 変 × 写 ×

所有アイテム
リペアの粉
守りのクリスタル
鉄クズ
ー

クロヒゲ



生息地：潮騒の洞窟・フロア15,16	
Hp：580	種族：不死
硬さ：1	げきりん値：8
攻撃：73	Abs：116
防御：50	お金：112
特殊攻撃：ー	
弱点：炎、退魔	
効果○：剣	
効果×：銃、魔法	

持 ○ 変 × 写 ×

所有アイテム
プチフィッシュ
冷気のクリスタル
ー
ー

ケーブブル



生息地：ゼルマイト鉱山洞・フロア6	
Hp：2800	種族：ケモノ
硬さ：2	げきりん値：7
攻撃：127	Abs：200
防御：88	お金：88
特殊攻撃：ー	
弱点：ケモノ斬り	
効果○：剣	
効果×：銃、グレネード、魔法	

持 × 変 × 写 ×

所有アイテム
ごくじょうチキン
力のクリスタル
ガッシリ石
ー

月花象



生息地：月花宮殿・フロア9,13,16	
Hp：1500	種族：ケモノ
硬さ：2	げきりん値：9
攻撃：105	Abs：196
防御：70	お金：112
特殊攻撃：ー	
弱点：冷気、ケモノ斬り	
効果○：ー	
効果×：レンチ、銃、ビーム、魔法	

持 × 変 × 写 ×

所有アイテム
力のクリスタル
水のエレメント
ー
ー

ケルベロス



生息地：ゼルマイト鉱山洞・フロア23	
Hp：8300	種族：魔法生物
硬さ：4	げきりん値：8
攻撃：157	Abs：400
防御：110	お金：120
特殊攻撃：ー	
弱点：冷気、粉砕	
効果○：レンチ	
効果×：剣、銃、グレネード、ビーム	

持 × 変 × 写 ×

所有アイテム
ときめきチェリー
粉砕のクリスタル
ー
ー

ゲロン

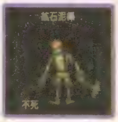


生息地：潮騒の洞窟・フロア1,2,5	
Hp：235	種族：水生種
硬さ：1	げきりん値：7
攻撃：38	Abs：46
防御：31	お金：27
特殊攻撃：毒	
弱点：炎、稲妻、ウロコ斬り	
効果○：剣	
効果×：ー	

持 ○ 変 ○ 写 ×

所有アイテム
稲妻のクリスタル
毒薬
ー
ー

鉱石泥棒



持〇　変×　写×

所有アイテム
- プチフィッシュ
- 退魔のクリスタル
- ―
- ―

- 生息地：ゼルマイト鉱山洞・フロア1,2
- Hp：1500　　種族：不死
- 硬さ：2　　げきりん値：8
- 攻撃：124　　Abs：200
- 防御：77　　お金：112
- 特殊攻撃：―
- 弱点：炎、退魔
- 効果〇：剣
- 効果×：銃、魔法

コウモリ



持×　変×　写×

所有アイテム
- 聖水
- 風のクリスタル
- ワラの束
- ―

- 生息地：地下水道・フロア2,3,4
- Hp：22　　種族：ケモノ
- 硬さ：1　　げきりん値：5
- 攻撃：6　　Abs：6
- 防御：0　　お金：6
- 特殊攻撃：―
- 弱点：風
- 効果〇：銃、ビーム、魔法
- 効果×：レンチ、グレネード

コーラルドック

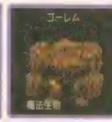


持×　変×　写×

所有アイテム
- ときめきチェリー
- 粉砕のクリスタル
- ―
- ―

- 生息地：潮騒の洞窟・フロア16
- Hp：600　　種族：魔法生物
- 硬さ：3　　げきりん値：8
- 攻撃：75　　Abs：120
- 防御：55　　お金：120
- 特殊攻撃：―
- 弱点：稲妻、粉砕
- 効果〇：レンチ
- 効果×：剣、銃、ビーム

ゴーレム



持×　変×　写〇

所有アイテム
- ビンビンドリンク
- 粉砕のクリスタル
- ごつごつ岩
- ―

- 生息地：ステラ渓谷・フロア3,5,6,10,14
- Hp：450　　種族：魔法生物
- 硬さ：2　　げきりん値：9
- 攻撃：26　　Abs：30
- 防御：18　　お金：22
- 特殊攻撃：―
- 弱点：粉砕
- 効果〇：―
- 効果×：剣、銃、ビーム

コガメロン



持〇　変×　写×

所有アイテム
- 石
- 守りのクリスタル
- 水のエレメント
- ―

- 生息地：地下水道・フロア3
- Hp：50　　種族：水生種
- 硬さ：3　　げきりん値：6
- 攻撃：7　　Abs：6
- 防御：2　　お金：6
- 特殊攻撃：―
- 弱点：稲妻、粉砕
- 効果〇：レンチ、グレネード、ビーム
- 効果×：剣、銃

古代火竜



持〇　変×　写×

所有アイテム
- 炎の魔石
- 炎のクリスタル
- 火のエレメント
- ―

- 生息地：ゼルマイト鉱山洞・フロア18,21
- Hp：6800　　種族：竜族
- 硬さ：3　　げきりん値：8
- 攻撃：147　　Abs：300
- 防御：100　　お金：100
- 特殊攻撃：―
- 弱点：冷気、ウロコ斬り
- 効果〇：レンチ
- 効果×：―

古代聖竜



持〇　変×　写×

所有アイテム
- 聖なる魔石
- 退魔のクリスタル
- 聖のエレメント
- ―

- 生息地：ゼルマイト鉱山洞・フロア18,21
- Hp：7200　　種族：竜族
- 硬さ：4　　げきりん値：8
- 攻撃：152　　Abs：360
- 防御：100　　お金：150
- 特殊攻撃：―
- 弱点：ウロコ斬り
- 効果〇：レンチ
- 効果×：―

古代氷竜

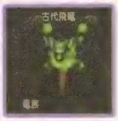


持〇　変×　写×

所有アイテム
- 冷気の魔石
- 冷気のクリスタル
- 冷気のエレメント
- ―

- 生息地：ゼルマイト鉱山洞・フロア18
- Hp：6900　　種族：竜族
- 硬さ：3　　げきりん値：8
- 攻撃：147　　Abs：300
- 防御：100　　お金：100
- 特殊攻撃：―
- 弱点：炎、ウロコ斬り
- 効果〇：レンチ
- 効果×：―

古代飛竜



持	変	写
○	×	×

- 生息地：ゼルマイト鉱山洞・フロア18

Hp：7000	種族：竜族
硬さ：3	げきりん値：8
攻撃：147	Abs：360
防御：100	お金：100

- 特殊攻撃：ー
- 弱点：稲妻、ウロコ斬り
- 効果○：レンチ
- 効果×：ー

所有アイテム
風の魔石
風のクリスタル
風のエレメント
ー

古代雷竜



持	変	写
○	×	×

- 生息地：ゼルマイト鉱山洞・フロア18

Hp：7100	種族：竜族
硬さ：3	げきりん値：8
攻撃：152	Abs：360
防御：100	お金：100

- 特殊攻撃：ー
- 弱点：風、ウロコ斬り
- 効果○：レンチ
- 効果×：ー

所有アイテム
稲妻の魔石
稲妻のクリスタル
雷のエレメント
ー

コトーレ



持	変	写
×	×	×

- 生息地：七色蝶の森・フロア2,5

Hp：10	種族：植物
硬さ：1	げきりん値：2
攻撃：21	Abs：0
防御：0	お金：0

- 特殊攻撃：ー
- 弱点：炎、稲妻
- 効果○：グレネード
- 効果×：ー

所有アイテム
ー
ー
ー
ー

コルセア



持	変	写
○	×	×

- 生息地：潮騒の洞窟・フロア1,3,8

Hp：230	種族：不死
硬さ：1	げきりん値：8
攻撃：37	Abs：46
防御：28	お金：24

- 特殊攻撃：ー
- 弱点：炎、退魔
- 効果○：剣
- 効果×：銃、魔法

所有アイテム
プチフィッシュ
退魔のクリスタル
ー
ー

コルセアエリート



持	変	写
○	×	×

- 生息地：ゼルマイト鉱山洞・フロア16,19

Hp：950	種族：不死
硬さ：2	げきりん値：8
攻撃：147	Abs：300
防御：95	お金：111

- 特殊攻撃：ー
- 弱点：炎、退魔
- 効果○：剣
- 効果×：銃、魔法

所有アイテム
プチフィッシュ
退魔のクリスタル
ー
ー

3尺玉



持	変	写
○	○	×

- 生息地：ガンドール火山・フロア18

Hp：555	種族：カラクリ
硬さ：2	げきりん値：6
攻撃：72	Abs：110
防御：50	お金：112

- 特殊攻撃：ー
- 弱点：炎、稲妻
- 効果○：ー
- 効果×：銃

所有アイテム
ばくだん
炎のクリスタル
火薬
ー

サンダーゴースト



持	変	写
○	×	×

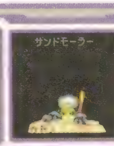
- 生息地：月花宮殿・フロア15,17,21

Hp：950	種族：精霊
硬さ：2	げきりん値：7
攻撃：108	Abs：190
防御：70	お金：112

- 特殊攻撃：ー
- 弱点：風、退魔
- 効果○：ー
- 効果×：銃、グレネード

所有アイテム
稲妻の魔石
稲妻のクリスタル
雷のエレメント
ー

サンドモーラー



持	変	写
×	×	×

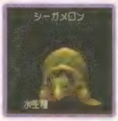
- 生息地：潮騒の洞窟・フロア6,10,12

Hp：250	種族：ケモノ
硬さ：1	げきりん値：5
攻撃：46	Abs：50
防御：25	お金：57

- 特殊攻撃：呪い
- 弱点：稲妻、風、ケモノ斬り
- 効果○：レンチ
- 効果×：銃、ビーム、魔法

所有アイテム
ニンジン
力のクリスタル
べっとり粘土
ー

シーガメロン

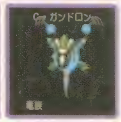


持	変	写
×	×	×

所有アイテム
まったりバナナ
守りのクリスタル
水のエレメント
—

- 生息地：潮騒の洞窟・フロア11
- Hp：335　● 種族：水生種
- 硬さ：2　● げきりん値：6
- 攻撃：47　● Abs：66
- 防御：37　● お金：36
- 特殊攻撃：—
- 弱点：稲妻、粉砕
- 効果○：レンチ、グレネード、ビーム
- 効果×：剣、銃

C・ガンドロン

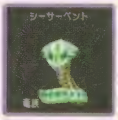


持	変	写
○	×	×

所有アイテム
冷気の魔石
冷気のクリスタル
冷気のエレメント
—

- 生息地：ガンドール火山・フロア3,10
- Hp：350　● 種族：竜族
- 硬さ：1　● げきりん値：6
- 攻撃：46　● Abs：70
- 防御：40　● お金：78
- 特殊攻撃：—
- 弱点：炎、ウロコ斬り
- 効果○：レンチ
- 効果×：—

シーサーペント



持	変	写
×	×	×

所有アイテム
水竜のクリスタル
命のエレメント
—
—

- 生息地：潮騒の洞窟・フロア12,14
- Hp：390　● 種族：竜族
- 硬さ：2　● げきりん値：10
- 攻撃：51　● Abs：78
- 防御：38　● お金：30
- 特殊攻撃：毒
- 弱点：炎、冷気、ウロコ斬り
- 効果○：ライドポッド
- 効果×：レンチ、剣、銃、グレネード、ビーム、魔法

C・ジェムロン

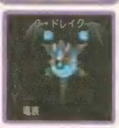


持	変	写
○	○	×

所有アイテム
冷気の魔石
冷気のクリスタル
水のエレメント
—

- 生息地：ステラ渓谷・フロア2,7,12
- Hp：120　● 種族：竜族
- 硬さ：2　● げきりん値：5
- 攻撃：27　● Abs：22
- 防御：15　● お金：12
- 特殊攻撃：—
- 弱点：炎、ウロコ斬り
- 効果○：レンチ
- 効果×：—

C・ドレイク



持	変	写
○	×	×

所有アイテム
冷気の魔石
冷気のクリスタル
冷気のエレメント
—

- 生息地：月花宮殿・フロア7,9,12
- Hp：950　● 種族：竜族
- 硬さ：2　● げきりん値：7
- 攻撃：105　● Abs：190
- 防御：68　● お金：148
- 特殊攻撃：—
- 弱点：炎、ウロコ斬り
- 効果○：レンチ
- 効果×：—

シーバァー



持	変	写
×	○	×

所有アイテム
ネバネバピーチ
守りのクリスタル
雷のエレメント
—

- 生息地：潮騒の洞窟・フロア5,8,13
- Hp：253　● 種族：魔人
- 硬さ：1　● げきりん値：6
- 攻撃：43　● Abs：50
- 防御：25　● お金：57
- 特殊攻撃：呪い
- 弱点：稲妻、ケモノ斬り
- 効果○：—
- 効果×：—

シーバット



持	変	写
×	×	×

所有アイテム
聖水
風のクリスタル
ワラの束
—

- 生息地：潮騒の洞窟・フロア2,4,7
- Hp：250　● 種族：ケモノ
- 硬さ：0　● げきりん値：3
- 攻撃：37　● Abs：5
- 防御：25　● お金：15
- 特殊攻撃：—
- 弱点：稲妻、風
- 効果○：銃、ビーム、魔法
- 効果×：レンチ、グレネード

シャール

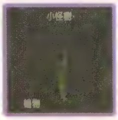


持	変	写
×	×	×

所有アイテム
マイティーヒール
冷気のクリスタル
銀の玉
—

- 生息地：潮騒の洞窟・フロア10,12,14
- Hp：340　● 種族：不死
- 硬さ：1　● げきりん値：6
- 攻撃：46　● Abs：68
- 防御：33　● お金：76
- 特殊攻撃：—
- 弱点：冷気、退魔
- 効果○：ビーム、魔法
- 効果×：レンチ、剣、銃、グレネード

小怪樹

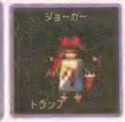


持 × 変 × 写 ×

所有アイテム
- —
- —
- —
- —

- 生息地：ゼルマイト鉱山洞・フロア15,19
- Hp：5400
- 種族：植物
- 硬さ：2
- げきりん値：2
- 攻撃：142
- Abs：0
- 防御：92
- お金：0
- 特殊攻撃：—
- 弱点：炎、稲妻
- 効果○：グレネード
- 効果×：—

ジョーカー



持 ○ 変 ○ 写 ×

所有アイテム
- 石
- ガンリペア
- —
- —

- 生息地：月花宮殿・フロア2,7,11,12,14
- Hp：910
- 種族：トランプ
- 硬さ：2
- げきりん値：8
- 攻撃：101
- Abs：182
- 防御：67
- お金：112
- 特殊攻撃：—
- 弱点：退魔
- 効果○：—
- 効果×：銃、グレネード、ビーム、魔法

シルバーギア



持 ○ 変 × 写 ×

所有アイテム
- 毒リンゴ
- 退魔のクリスタル
- 正体不明の骨
- —

- 生息地：月花宮殿・フロア1,4,10
- Hp：880
- 種族：不死
- 硬さ：3
- げきりん値：7
- 攻撃：97
- Abs：176
- 防御：64
- お金：123
- 特殊攻撃：毒
- 弱点：稲妻、退魔
- 効果○：レンチ
- 効果×：銃、魔法

シルフ

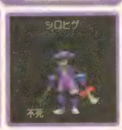


持 ○ 変 ○ 写 ×

所有アイテム
- ときめきチェリー
- 光のエレメント
- —
- —

- 生息地：七色蝶の森・フロア11
- Hp：600
- 種族：精霊
- 硬さ：1
- げきりん値：6
- 攻撃：73
- Abs：120
- 防御：57
- お金：120
- 特殊攻撃：—
- 弱点：稲妻
- 効果○：銃、魔法
- 効果×：レンチ

シロヒゲ



持 ○ 変 ○ 写 ×

所有アイテム
- プチフィッシュ
- 退魔のクリスタル
- —
- —

- 生息地：ゼルマイト鉱山洞・フロア1,2
- Hp：2100
- 種族：不死
- 硬さ：2
- げきりん値：8
- 攻撃：124
- Abs：200
- 防御：80
- お金：122
- 特殊攻撃：—
- 弱点：炎、退魔
- 効果○：剣
- 効果×：銃、魔法

スィートダイナマイト

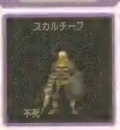


持 ○ 変 ○ 写 ×

所有アイテム
- ファイナルボム
- 炎のクリスタル
- 火薬
- —

- 生息地：ゼルマイト鉱山洞・フロア26,30
- Hp：10400
- 種族：カラクリ
- 硬さ：2
- げきりん値：6
- 攻撃：172
- Abs：500
- 防御：120
- お金：145
- 特殊攻撃：—
- 弱点：炎、稲妻
- 効果○：—
- 効果×：銃

スカルチーフ



持 ○ 変 × 写 ×

所有アイテム
- ミノン
- 炎のクリスタル
- 火のエレメント
- —

- 生息地：月花宮殿・フロア10,13,16,19
- Hp：999
- 種族：不死
- 硬さ：2
- げきりん値：7
- 攻撃：106
- Abs：198
- 防御：71
- お金：135
- 特殊攻撃：—
- 弱点：炎、稲妻、退魔
- 効果○：レンチ
- 効果×：銃、魔法

スケアクロウ



持 ○ 変 ○ 写 ×

所有アイテム
- 毒消しドリンク
- —
- —
- —

- 生息地：ゼルマイト鉱山洞・フロア14
- Hp：5900
- 種族：植物
- 硬さ：2
- げきりん値：8
- 攻撃：142
- Abs：300
- 防御：95
- お金：101
- 特殊攻撃：—
- 弱点：炎、風
- 効果○：—
- 効果×：—

スターガメロン



持 ×	変 ×	写 ×

所有アイテム
- まったりバナナ
- 稲妻のクリスタル
- 水のエレメント
- ―

- 生息地：潮騒の洞窟・フロア15
- Hp：580
- 種族：水生種
- 硬さ：2
- げきりん値：6
- 攻撃：74
- Abs：118
- 防御：50
- お金：112
- 特殊攻撃：―
- 弱点：冷気、粉砕
- 効果○：レンチ、グレネード
- 効果×：剣、銃、ビーム、魔法

スタチュー

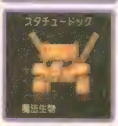


持 ×	変 ×	写 ×

所有アイテム
- ミミー
- 粉砕のクリスタル
- ごつごつ岩
- ―

- 生息地：潮騒の洞窟・フロア2,4,6
- Hp：350
- 種族：魔法生物
- 硬さ：3
- げきりん値：9
- 攻撃：40
- Abs：50
- 防御：32
- お金：57
- 特殊攻撃：―
- 弱点：粉砕
- 効果○：レンチ
- 効果×：剣、銃、ビーム

スタチュードッグ

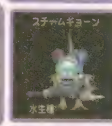


持 ×	変 ×	写 ○

所有アイテム
- ときめきチェリー
- 力のクリスタル
- ―
- ―

- 生息地：ステラ渓谷・フロア3
- Hp：100
- 種族：魔法生物
- 硬さ：3
- げきりん値：8
- 攻撃：25
- Abs：20
- 防御：17
- お金：18
- 特殊攻撃：―
- 弱点：粉砕
- 効果○：レンチ
- 効果×：剣、銃、ビーム

スチームギョーン



持 ○	変 ×	写 ×

所有アイテム
- エヴィ
- 水竜のクリスタル
- ガラスのもと
- ―

- 生息地：ガンドール火山・フロア4,6,9
- Hp：420
- 種族：水生種
- 硬さ：1
- げきりん値：6
- 攻撃：47
- Abs：84
- 防御：42
- お金：94
- 特殊攻撃：ネバネバ
- 弱点：冷気、稲妻、ウロコ斬り
- 効果○：剣
- 効果×：グレネード、魔法

スチームコトーレ



持 ×	変 ×	写 ×

所有アイテム
- ―
- ―
- ―
- ―

- 生息地：ガンドール火山・フロア2,5,8,11
- Hp：108
- 種族：植物
- 硬さ：1
- げきりん値：2
- 攻撃：45
- Abs：0
- 防御：20
- お金：4
- 特殊攻撃：―
- 弱点：冷気、稲妻
- 効果○：グレネード
- 効果×：―

スチームトーレ



持 ×	変 ×	写 ×

所有アイテム
- 毒リンゴ
- 炎のクリスタル
- ゴロゴロ丸太
- ―

- 生息地：ガンドール火山・フロア2,5,8,11
- Hp：500
- 種族：植物
- 硬さ：1
- げきりん値：10
- 攻撃：50
- Abs：100
- 防御：40
- お金：27
- 特殊攻撃：―
- 弱点：冷気、稲妻
- 効果○：グレネード
- 効果×：銃、ビーム、魔法

ズッキィー



持 ○	変 ×	写 ×

所有アイテム
- イモダンゴ
- ―
- ―
- ―

- 生息地：七色蝶の森・フロア10,11
- Hp：580
- 種族：植物
- 硬さ：1
- げきりん値：8
- 攻撃：70
- Abs：116
- 防御：53
- お金：112
- 特殊攻撃：ネバネバ
- 弱点：冷気、稲妻
- 効果○：―
- 効果×：―

ステックジョー



持 ×	変 ×	写 ×

所有アイテム
- エスケープの粉
- 力のクリスタル
- 命のエレメント
- ―

- 生息地：ガンドール火山・フロア1,3,6,9
- Hp：370
- 種族：魔法生物
- 硬さ：1
- げきりん値：8
- 攻撃：49
- Abs：74
- 防御：40
- お金：57
- 特殊攻撃：ストップ
- 弱点：稲妻、風
- 効果○：銃、ビーム
- 効果×：レンチ、剣、グレネード

ストーミィー

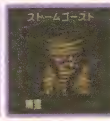


持	変	写
×	×	×

所有アイテム
リペアの粉
ビンビンドリンク
ぶあつい皮
—

- 生息地：月花宮殿・フロア7,11,13,17
- Hp：1600　● 種族：魔人
- 硬さ：2　● げきりん値：10
- 攻撃：105　● Abs：180
- 防御：65　● お金：112
- 特殊攻撃：呪い、ネバネバ
- 弱点：冷気、稲妻、粉砕
- 効果○：ビーム
- 効果×：銃、グレネード

ストームゴースト

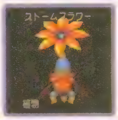


持	変	写
○	×	×

所有アイテム
風の魔石
風のクリスタル
風のエレメント
—

- 生息地：月花宮殿・フロア15,19,21
- Hp：950　● 種族：精霊
- 硬さ：2　● げきりん値：7
- 攻撃：108　● Abs：190
- 防御：70　● お金：112
- 特殊攻撃：—
- 弱点：稲妻、退魔
- 効果○：—
- 効果×：銃、グレネード

ストームフラワー

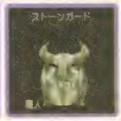


持	変	写
○	○	×

所有アイテム
トゲッチ
風のクリスタル
森のしずく
—

- 生息地：ゼルマイト鉱山洞・フロア6
- Hp：2700　● 種族：植物
- 硬さ：2　● げきりん値：6
- 攻撃：127　● Abs：200
- 防御：88　● お金：90
- 特殊攻撃：ネバネバ
- 弱点：炎、稲妻
- 効果○：剣
- 効果×：レンチ、銃

ストーンガード



持	変	写
×	×	×

所有アイテム
リペアの粉
守りのクリスタル
意外と丈夫な布
—

- 生息地：ゼルマイト鉱山洞・フロア5
- Hp：2600　● 種族：魔人
- 硬さ：2　● げきりん値：10
- 攻撃：127　● Abs：200
- 防御：85　● お金：110
- 特殊攻撃：—
- 弱点：炎、粉砕
- 効果○：—
- 効果×：剣、銃

スナイパーウルフ



持	変	写
○	○	×

所有アイテム
トゲッチ
狩人のクリスタル
火薬
—

- 生息地：ガンドール火山・フロア1,4,5,10
- Hp：340　● 種族：ケモノ
- 硬さ：1　● げきりん値：7
- 攻撃：48　● Abs：68
- 防御：38　● お金：76
- 特殊攻撃：—
- 弱点：ケモノ斬り
- 効果○：剣
- 効果×：—

スノーゴースト



持	変	写
○	×	×

所有アイテム
冷気の魔石
冷気のクリスタル
冷気のエレメント
—

- 生息地：ゼルマイト鉱山洞・フロア5
- Hp：3000　● 種族：精霊
- 硬さ：2　● げきりん値：7
- 攻撃：127　● Abs：240
- 防御：88　● お金：80
- 特殊攻撃：—
- 弱点：炎
- 効果○：—
- 効果×：銃、グレネード

スパイダーレディ



持	変	写
×	○	×

所有アイテム
ネバネバピーチ
守りのクリスタル
雷のエレメント
—

- 生息地：ゼルマイト鉱山洞・フロア7,10
- Hp：4800　● 種族：魔人
- 硬さ：2　● げきりん値：6
- 攻撃：137　● Abs：240
- 防御：95　● お金：150
- 特殊攻撃：呪い
- 弱点：冷気、ケモノ斬り
- 効果○：—
- 効果×：—

スピリットサム

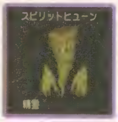


持	変	写
○	×	×

所有アイテム
冷気の魔石
冷気のクリスタル
冷気のエレメント
—

- 生息地：ガンドール火山・フロア18
- Hp：600　● 種族：精霊
- 硬さ：3　● げきりん値：7
- 攻撃：74　● Abs：120
- 防御：55　● お金：120
- 特殊攻撃：—
- 弱点：炎
- 効果○：—
- 効果×：銃、グレネード

スピリットヒューン



持○ 変× 写×

生息地：七色蝶の森・フロア10	
Hp：560	種族：精霊
硬さ：1	げきりん値：7
攻撃：69	Abs：112
防御：55	お金：114
特殊攻撃：―	
弱点：稲妻	
効果○：―	
効果×：銃、グレネード	

所有アイテム
- 風の魔石
- 風のクリスタル
- 風のエレメント
- ―

スピリットビリー

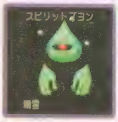


持○ 変× 写×

生息地：ステラ渓谷・フロア17	
Hp：580	種族：精霊
硬さ：1	げきりん値：7
攻撃：72	Abs：116
防御：55	お金：112
特殊攻撃：―	
弱点：風	
効果○：―	
効果×：銃、グレネード	

所有アイテム
- 稲妻の魔石
- 稲妻のクリスタル
- 雷のエレメント
- ―

スピリットプヨン

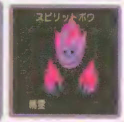


持○ 変× 写×

生息地：ステラ渓谷・フロア17	
Hp：590	種族：精霊
硬さ：1	げきりん値：7
攻撃：73	Abs：118
防御：55	お金：112
特殊攻撃：―	
弱点：稲妻	
効果○：―	
効果×：銃、グレネード	

所有アイテム
- 石けん
- 守りのクリスタル
- 水のエレメント
- ―

スピリットボウ



持○ 変× 写×

生息地：ガンドール火山・フロア18	
Hp：600	種族：精霊
硬さ：1	げきりん値：7
攻撃：74	Abs：120
防御：55	お金：120
特殊攻撃：毒	
弱点：冷気	
効果○：―	
効果×：銃、グレネード	

所有アイテム
- 炎の魔石
- 炎のクリスタル
- 火のエレメント
- ―

スピンソーサー



持× 変× 写×

生息地：ゼルマイト鉱山洞・フロア29,31	
Hp：11600	種族：カラクリ
硬さ：4	げきりん値：3
攻撃：182	Abs：600
防御：130	お金：90
特殊攻撃：―	
弱点：稲妻、粉砕	
効果○：―	
効果×：レンチ、剣、銃、ビーム、魔法	

所有アイテム
- リペアの粉
- 稲妻のクリスタル
- 鉄クズ
- ―

スフィンクス



持× 変× 写×

生息地：ゼルマイト鉱山洞・行き止まり・3	
Hp：20000	種族：???
硬さ：4	げきりん値：10
攻撃：190	Abs：400
防御：110	お金：80
特殊攻撃：―	
弱点：炎、退魔、ケモノ斬り	
効果○：剣	
効果×：レンチ、銃、グレネード、ビーム、魔法	

所有アイテム
- ビンビンドリンク
- 力のクリスタル
- ―
- ―

スペード



持○ 変× 写×

生息地：月花宮殿・フロア2,6,12	
Hp：850	種族：トランプ
硬さ：2	げきりん値：8
攻撃：94	Abs：170
防御：60	お金：68
特殊攻撃：―	
弱点：風	
効果○：―	
効果×：銃、グレネード、ビーム、魔法	

所有アイテム
- エヴィ
- ―
- ―
- ―

スマイルウルフ



持○ 変○ 写×

生息地：ゼルマイト鉱山洞・フロア22	
Hp：8800	種族：ケモノ
硬さ：2	げきりん値：7
攻撃：157	Abs：400
防御：110	お金：100
特殊攻撃：―	
弱点：ケモノ斬り	
効果○：剣	
効果×：―	

所有アイテム
- 狩人のクリスタル
- 火薬
- ―
- ―

スリーバー

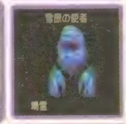


持	○	変	×	写	×

所有アイテム
プチフィッシュ
守りのクリスタル
―
―

- 生息地：ステラ渓谷・フロア19
- Hp：730　　種族：ケモノ
- 硬さ：1　　げきりん値：7
- 攻撃：80　　Abs：146
- 防御：60　　お金：147
- 特殊攻撃：―
- 弱点：稲妻、ケモノ斬り
- 効果○：―
- 効果×：ビーム

雪原の使者



持	○	変	×	写	×

所有アイテム
冷気の魔石
冷気のクリスタル
冷気のエレメント
―

- 生息地：ゼルマイト鉱山洞・フロア25
- Hp：9600　　種族：精霊
- 硬さ：2　　げきりん値：7
- 攻撃：167　　Abs：400
- 防御：115　　お金：120
- 特殊攻撃：―
- 弱点：炎
- 効果○：―
- 効果×：銃、グレネード

ソニックボマー

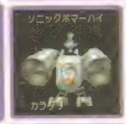


持	×	変	×	写	×

所有アイテム
リペアの粉
稲妻のクリスタル
銅のかたまり
―

- 生息地：七色蝶の森・フロア5,7,9
- Hp：210　　種族：カラクリ
- 硬さ：4　　げきりん値：5
- 攻撃：19　　Abs：18
- 防御：12　　お金：21
- 特殊攻撃：―
- 弱点：稲妻、粉砕
- 効果○：―
- 効果×：レンチ、剣、銃、ビーム、魔法

ソニックボマーハイ



持	×	変	×	写	×

所有アイテム
リペアの粉
守りのクリスタル
鉄クズ
―

- 生息地：ガンドール火山・フロア13,16
- Hp：540　　種族：カラクリ
- 硬さ：3　　げきりん値：3
- 攻撃：56　　Abs：108
- 防御：48　　お金：68
- 特殊攻撃：―
- 弱点：稲妻、粉砕
- 効果○：―
- 効果×：レンチ、剣、銃、ビーム、魔法

ソニックボマーメタル

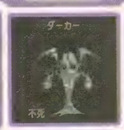


持	×	変	×	写	×

所有アイテム
リペアの粉
守りのクリスタル
銅のかたまり
―

- 生息地：潮騒の洞窟・フロア17
- Hp：850　　種族：カラクリ
- 硬さ：3　　げきりん値：5
- 攻撃：83　　Abs：156
- 防御：60　　お金：68
- 特殊攻撃：―
- 弱点：稲妻、粉砕
- 効果○：―
- 効果×：レンチ、剣、銃、ビーム、魔法

ダーカー



持	×	変	×	写	×

所有アイテム
マイティーヒール
退魔のクリスタル
銀の玉
―

- 生息地：ゼルマイト鉱山洞・フロア4,6
- Hp：2500　　種族：不死
- 硬さ：2　　げきりん値：6
- 攻撃：127　　Abs：200
- 防御：84　　お金：88
- 特殊攻撃：―
- 弱点：稲妻、退魔
- 効果○：ビーム、魔法
- 効果×：レンチ、剣、銃、グレネード

ダークキーパー

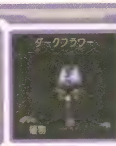


持	×	変	○	写	×

所有アイテム
石
粉砕のクリスタル
ガッシリ石
―

- 生息地：ゼルマイト鉱山洞・フロア21
- Hp：8100　　種族：魔法生物
- 硬さ：4　　げきりん値：9
- 攻撃：157　　Abs：400
- 防御：105　　お金：101
- 特殊攻撃：―
- 弱点：粉砕、退魔
- 効果○：レンチ
- 効果×：剣、銃、ビーム

ダークフラワー



持	×	変	×	写	×

所有アイテム
石けん
森のしずく
―
―

- 生息地：ゼルマイト鉱山洞・フロア1,3
- Hp：1700　　種族：植物
- 硬さ：2　　げきりん値：5
- 攻撃：124　　Abs：200
- 防御：77　　お金：85
- 特殊攻撃：毒
- 弱点：炎、退魔
- 効果○：剣
- 効果×：レンチ

ダーティークロス

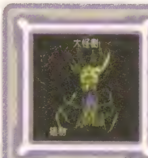


持 ○ 変 × 写 ×

生息地：潮騒の洞窟・フロア11	
Hp：320	種族：不死
硬さ：1	げきりん値：7
攻撃：46	Abs：64
防御：30	お金：50
特殊攻撃：—	
弱点：炎、退魔	
効果○：魔法	
効果×：—	

所有アイテム
- 聖水
- 炎のクリスタル
- ガラスのもと
- —

大怪樹



持 × 変 × 写 ×

生息地：ゼルマイト鉱山洞・フロア15,19	
Hp：6600	種族：植物
硬さ：4	げきりん値：10
攻撃：147	Abs：300
防御：100	お金：88
特殊攻撃：—	
弱点：炎、稲妻	
効果○：グレネード	
効果×：銃、ビーム、魔法	

所有アイテム
- 毒リンゴ
- 炎のクリスタル
- ゴロゴロ丸太
- —

タイタン

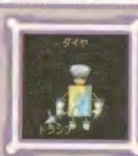


持 × 変 × 写 ×

生息地：ゼルマイト鉱山洞・フロア20	
Hp：8500	種族：魔法生物
硬さ：4	げきりん値：9
攻撃：152	Abs：360
防御：105	お金：50
特殊攻撃：—	
弱点：粉砕	
効果○：—	
効果×：剣、銃、ビーム	

所有アイテム
- ビンビンドリンク
- 粉砕のクリスタル
- ガッシリ石
- —

ダイヤ



持 ○ 変 ○ 写 ×

生息地：月花宮殿・フロア2,5,14	
Hp：865	種族：トランプ
硬さ：3	げきりん値：8
攻撃：94	Abs：172
防御：60	お金：68
特殊攻撃：—	
弱点：稲妻、粉砕	
効果○：—	
効果×：銃、グレネード、ビーム、魔法	

所有アイテム
- ミノン
- —
- —
- —

W・ガンドロン



持 ○ 変 × 写 ×

生息地：ガンドール火山・フロア2,3,7	
Hp：350	種族：竜族
硬さ：1	げきりん値：6
攻撃：46	Abs：70
防御：40	お金：78
特殊攻撃：—	
弱点：稲妻、ウロコ斬り	
効果○：レンチ	
効果×：—	

所有アイテム
- 風の魔石
- 風のクリスタル
- 風のエレメント
- —

W・ジェムロン

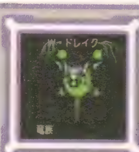


持 ○ 変 ○ 写 ×

生息地：ステラ渓谷・フロア4,7,12	
Hp：120	種族：竜族
硬さ：2	げきりん値：5
攻撃：27	Abs：22
防御：15	お金：12
特殊攻撃：—	
弱点：稲妻、ウロコ斬り	
効果○：レンチ	
効果×：—	

所有アイテム
- 風の魔石
- 風のクリスタル
- 風のエレメント
- —

W・ドレイク



持 ○ 変 × 写 ×

生息地：ゼルマイト鉱山洞・フロア3	
Hp：2200	種族：竜族
硬さ：3	げきりん値：7
攻撃：124	Abs：200
防御：81	お金：111
特殊攻撃：—	
弱点：稲妻、ウロコ斬り	
効果○：レンチ	
効果×：—	

所有アイテム
- 風の魔石
- 風のクリスタル
- 風のエレメント
- —

ティアマト



持 × 変 × 写 ×

生息地：ゼルマイト鉱山洞・フロア29,30,31	
Hp：11400	種族：竜族
硬さ：3	げきりん値：10
攻撃：177	Abs：600
防御：130	お金：88
特殊攻撃：のどカラカラ、ストップ	
弱点：粉砕、ウロコ斬り	
効果○：—	
効果×：銃、グレネード	

所有アイテム
- エスケープの粉
- 水竜のクリスタル
- 激辛ペッパー
- —

T・ガンドロン



持 ○　変 ×　写 ×

所有アイテム
- 稲妻の魔石
- 稲妻のクリスタル
- 雷のエレメント
- ー

- 生息地：ガンドール火山・フロア2,3,7
- Hp：350
- 種族：竜族
- 硬さ：1
- げきりん値：6
- 攻撃：46
- Abs：70
- 防御：40
- お金：78
- 特殊攻撃：ー
- 弱点：風、ウロコ斬り
- 効果○：レンチ
- 効果×：ー

T・ジェムロン



持 ○　変 ○　写 ×

所有アイテム
- 稲妻の魔石
- 稲妻のクリスタル
- 雷のエレメント
- ー

- 生息地：ステラ渓谷・フロア4,8,12
- Hp：120
- 種族：竜族
- 硬さ：2
- げきりん値：5
- 攻撃：27
- Abs：22
- 防御：15
- お金：12
- 特殊攻撃：ー
- 弱点：風、ウロコ斬り
- 効果○：レンチ
- 効果×：ー

T・ドレイク



持 ○　変 ×　写 ×

所有アイテム
- 稲妻の魔石
- 稲妻のクリスタル
- 雷のエレメント
- ー

- 生息地：ゼルマイト鉱山洞・フロア3,13
- Hp：2300
- 種族：竜族
- 硬さ：3
- げきりん値：7
- 攻撃：124
- Abs：200
- 防御：82
- お金：100
- 特殊攻撃：ー
- 弱点：風、ウロコ斬り
- 効果○：レンチ
- 効果×：ー

ティグリフ



持 ×　変 ×　写 ×

所有アイテム
- ビンビンドリンク
- 力のクリスタル
- ー
- ー

- 生息地：七色蝶の森・フロア8,9
- Hp：140
- 種族：ケモノ
- 硬さ：1
- げきりん値：10
- 攻撃：21
- Abs：22
- 防御：13
- お金：24
- 特殊攻撃：ー
- 弱点：炎、ケモノ斬り
- 効果○：剣
- 効果×：レンチ、銃、グレネード、ビーム、魔法

デスマウス



持 ○　変 ○　写 ×

所有アイテム
- 狩人のクリスタル
- ー
- ー
- ー

- 生息地：ゼルマイト鉱山洞・フロア14
- Hp：5500
- 種族：ケモノ
- 硬さ：2
- げきりん値：6
- 攻撃：142
- Abs：300
- 防御：92
- お金：112
- 特殊攻撃：ー
- 弱点：炎、ケモノ斬り
- 効果○：剣
- 効果×：ー

鉄仮面



持 ○　変 ×　写 ×

所有アイテム
- イモダンゴ
- ー
- ー
- ー

- 生息地：ステラ渓谷・フロア18,19
- Hp：700
- 種族：魔人
- 硬さ：1
- げきりん値：7
- 攻撃：79
- Abs：140
- 防御：64
- お金：123
- 特殊攻撃：ー
- 弱点：稲妻、粉砕
- 効果○：ー
- 効果×：剣、銃、グレネード、ビーム

デッドローブ



持 ×　変 ×　写 ×

所有アイテム
- 水竜のクリスタル
- 命のエレメント
- ー
- ー

- 生息地：ゼルマイト鉱山洞・フロア24,27
- Hp：9400
- 種族：竜族
- 硬さ：3
- げきりん値：10
- 攻撃：162
- Abs：400
- 防御：115
- お金：88
- 特殊攻撃：ー
- 弱点：風、粉砕、ウロコ斬り
- 効果○：ライドポッド
- 効果×：レンチ、剣、銃、グレネード、ビーム、魔法

デンジャーボム

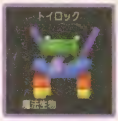


持 ○　変 ○　写 ×

所有アイテム
- 爆弾・改
- 炎のクリスタル
- 火薬
- ー

- 生息地：ゼルマイト鉱山洞・フロア5
- Hp：2900
- 種族：カラクリ
- 硬さ：2
- げきりん値：6
- 攻撃：127
- Abs：200
- 防御：87
- お金：130
- 特殊攻撃：ー
- 弱点：炎、稲妻
- 効果○：ー
- 効果×：銃

トイロック



持 × 変 × 写 ×

所有アイテム
- ときめきチェリー
- 力のクリスタル
- ー
- ー

- 生息地：月花宮殿・フロア18,22
- Hp：1065
- 種族：魔法生物
- 硬さ：4
- げきりん値：8
- 攻撃：107
- Abs：198
- 防御：70
- お金：78
- 特殊攻撃：ー
- 弱点：炎、粉砕
- 効果○：レンチ
- 効果×：剣、銃、ビーム

トーレ



持 × 変 × 写 ○

所有アイテム
- 毒リンゴ
- 炎のクリスタル
- ゴロゴロ丸太
- ー

- 生息地：七色蝶の森・フロア2,5
- Hp：200
- 種族：植物
- 硬さ：1
- げきりん値：10
- 攻撃：18
- Abs：16
- 防御：8
- お金：18
- 特殊攻撃：ー
- 弱点：炎、稲妻
- 効果○：剣、グレネード
- 効果×：銃、ビーム、魔法

トッシーン

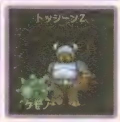


持 ○ 変 ○ 写 ○

所有アイテム
- ミミー
- 狩人のクリスタル
- 意外と丈夫な布
- ー

- 生息地：ステラ渓谷・フロア1,2,9,11
- Hp：150
- 種族：ケモノ
- 硬さ：1
- げきりん値：6
- 攻撃：24
- Abs：22
- 防御：13
- お金：22
- 特殊攻撃：ー
- 弱点：炎、ケモノ斬り
- 効果○：剣
- 効果×：グレネード、ビーム、魔法

トッシーンZ

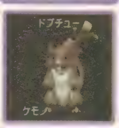


持 ○ 変 × 写 ×

所有アイテム
- ミミー
- 狩人のクリスタル
- 意外と丈夫な布
- ー

- 生息地：ゼルマイト鉱山洞・フロア7,9
- Hp：3700
- 種族：ケモノ
- 硬さ：2
- げきりん値：6
- 攻撃：132
- Abs：240
- 防御：94
- お金：130
- 特殊攻撃：ー
- 弱点：稲妻、ケモノ斬り
- 効果○：ー
- 効果×：剣、銃、グレネード、ビーム、魔法

ドブチュー



持 ○ 変 ○ 写 ×

所有アイテム
- 狩人のクリスタル
- ゴロゴロ丸太
- ー
- ー

- 生息地：地下水道・フロア1,2
- Hp：25
- 種族：ケモノ
- 硬さ：1
- げきりん値：6
- 攻撃：7
- Abs：6
- 防御：0
- お金：6
- 特殊攻撃：ー
- 弱点：炎、ケモノ斬り
- 効果○：剣
- 効果×：ー

ドラゴン



持 × 変 × 写 ○

所有アイテム
- エスケープの粉
- 水竜のクリスタル
- 命のエレメント
- ー

- 生息地：ステラ渓谷・フロア10,14,16
- Hp：350
- 種族：竜族
- 硬さ：2
- げきりん値：10
- 攻撃：33
- Abs：50
- 防御：25
- お金：68
- 特殊攻撃：のどカラカラ、ストップ
- 弱点：粉砕、ウロコ斬り
- 効果○：ー
- 効果×：銃、グレネード

土龍



持 × 変 × 写 ×

所有アイテム
- 水竜のクリスタル
- 命のエレメント
- ー
- ー

- 生息地：ゼルマイト鉱山洞・フロア11
- Hp：6500
- 種族：竜族
- 硬さ：4
- げきりん値：10
- 攻撃：142
- Abs：300
- 防御：95
- お金：120
- 特殊攻撃：ー
- 弱点：粉砕、ウロコ斬り
- 効果○：ライドポッド
- 効果×：レンチ、剣、銃、グレネード、ビーム、魔法

ドローネ

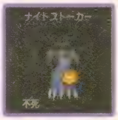


持 × 変 × 写 ×

所有アイテム
- ー
- ー
- ー
- ー

- 生息地：七色蝶の森・フロア11,12
- Hp：200
- 種族：植物
- 硬さ：1
- げきりん値：2
- 攻撃：68
- Abs：0
- 防御：10
- お金：12
- 特殊攻撃：ー
- 弱点：炎、退魔
- 効果○：グレネード
- 効果×：ー

ナイトストーカー



持○　変×　写○

所有アイテム
- 聖水
- 炎のクリスタル
- ガラスのもと
- ―

- 生息地：地下水道・フロア3,4
- Hp：43　／　種族：不死
- 硬さ：1　／　げきりん値：7
- 攻撃：9　／　Abs：8
- 防御：0　／　お金：9
- 特殊攻撃：―
- 弱点：炎、退魔
- 効果○：魔法
- 効果×：―

ニカボス

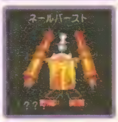


持○　変×　写×

所有アイテム
- トゲッチ
- ―
- ―
- ―

- 生息地：ステラ渓谷・フロア8,15
- Hp：155　／　種族：魔人
- 硬さ：1　／　げきりん値：7
- 攻撃：26　／　Abs：30
- 防御：18　／　お金：22
- 特殊攻撃：―
- 弱点：冷気、風
- 効果○：―
- 効果×：―

ネールバースト



持×　変×　写×

所有アイテム
- リペアの粉
- 炎のクリスタル
- 銅のかたまり
- ―

- 生息地：ゼルマイト鉱山洞・行き止まり・1
- Hp：18000　／　種族：？？？
- 硬さ：4　／　げきりん値：10
- 攻撃：180　／　Abs：400
- 防御：110　／　お金：140
- 特殊攻撃：―
- 弱点：炎、稲妻、粉砕
- 効果○：―
- 効果×：レンチ、剣、銃、ビーム、魔法

のろいのバラ



持×　変×　写×

所有アイテム
- 石けん
- 森のしずく
- ―
- ―

- 生息地：七色蝶の森・フロア10
- Hp：590　／　種族：植物
- 硬さ：1　／　げきりん値：5
- 攻撃：71　／　Abs：118
- 防御：54　／　お金：112
- 特殊攻撃：毒
- 弱点：炎、風
- 効果○：剣
- 効果×：レンチ

バーガー



持×　変×　写×

所有アイテム
- リペアの粉
- グレードアップの粉
- ぶあつい皮
- ―

- 生息地：ガンドール火山・フロア5,7,10
- Hp：450　／　種族：魔人
- 硬さ：1　／　げきりん値：10
- 攻撃：52　／　Abs：90
- 防御：35　／　お金：22
- 特殊攻撃：ネバネバ
- 弱点：冷気、風
- 効果○：ビーム
- 効果×：銃、グレネード

ハート



持○　変○　写×

所有アイテム
- ミミー
- ―
- ―
- ―

- 生息地：月花宮殿・フロア2,5,14
- Hp：842　／　種族：トランプ
- 硬さ：2　／　げきりん値：8
- 攻撃：94　／　Abs：168
- 防御：60　／　お金：68
- 特殊攻撃：―
- 弱点：冷気
- 効果○：―
- 効果×：銃、グレネード、ビーム、魔法

パイレーツアイ

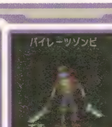


持×　変×　写×

所有アイテム
- ガンリペア
- 力のクリスタル
- 鉄クズ
- ―

- 生息地：潮騒の洞窟・フロア16,17
- Hp：730　／　種族：カラクリ
- 硬さ：2　／　げきりん値：8
- 攻撃：79　／　Abs：146
- 防御：55　／　お金：147
- 特殊攻撃：―
- 弱点：稲妻、粉砕
- 効果○：―
- 効果×：剣、銃、ビーム

パイレーツゾンビ



持○　変×　写×

所有アイテム
- トゲッチ
- 退魔のクリスタル
- ―
- ―

- 生息地：潮騒の洞窟・フロア15
- Hp：560　／　種族：不死
- 硬さ：1　／　げきりん値：8
- 攻撃：72　／　Abs：112
- 防御：52　／　お金：114
- 特殊攻撃：―
- 弱点：炎、稲妻、退魔
- 効果○：剣
- 効果×：銃、魔法

ババンチュラ



持 × 変 ○ 写 ×

所有アイテム
- ネバネバピーチ
- 守りのクリスタル
- 雷のエレメント
- —

- 生息地：ゼルマイト鉱山洞・フロア24
- Hp：10100　種族：魔人
- 硬さ：2　げきりん値：6
- 攻撃：172　Abs：500
- 防御：115　お金：130
- 特殊攻撃：呪い
- 弱点：炎、ケモノ斬り
- 効果○：—
- 効果×：魔法

バラーラ

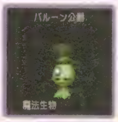


持 ○ 変 ○ 写 ×

所有アイテム
- トゲッチ
- 風のクリスタル
- 森のしずく
- —

- 生息地：ステラ渓谷・フロア17,18
- Hp：600　種族：植物
- 硬さ：1　げきりん値：6
- 攻撃：74　Abs：120
- 防御：60　お金：120
- 特殊攻撃：ネバネバ
- 弱点：冷気
- 効果○：剣
- 効果×：銃

バルーン公爵

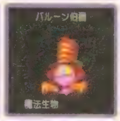


持 ○ 変 ○ 写 ×

所有アイテム
- ボムナッツ
- 風のクリスタル
- —
- —

- 生息地：ゼルマイト鉱山洞・フロア14
- Hp：5600　種族：魔法生物
- 硬さ：2　げきりん値：5
- 攻撃：142　Abs：300
- 防御：92　お金：100
- 特殊攻撃：—
- 弱点：炎、稲妻
- 効果○：銃、グレネード、ビーム
- 効果×：レンチ

バルーン伯爵



持 ○ 変 ○ 写 ×

所有アイテム
- ボムナッツ
- 風のクリスタル
- —
- —

- 生息地：月花宮殿・フロア1
- Hp：812　種族：魔法生物
- 硬さ：2　げきりん値：5
- 攻撃：92　Abs：162
- 防御：55　お金：112
- 特殊攻撃：—
- 弱点：炎、稲妻
- 効果○：銃、グレネード、ビーム
- 効果×：レンチ

ハンターフォックス

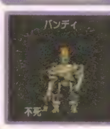


持 ○ 変 × 写 ×

所有アイテム
- プチフィッシュ
- 狩人のクリスタル
- 火薬
- —

- 生息地：七色蝶の森・フロア8,9
- Hp：70　種族：ケモノ
- 硬さ：1　げきりん値：7
- 攻撃：17　Abs：12
- 防御：11　お金：14
- 特殊攻撃：—
- 弱点：ケモノ斬り
- 効果○：剣、銃
- 効果×：—

バンディ



持 ○ 変 × 写 ×

所有アイテム
- 石
- 退魔のクリスタル
- —
- —

- 生息地：月花宮殿・フロア1,4
- Hp：820　種族：不死
- 硬さ：2　げきりん値：6
- 攻撃：94　Abs：164
- 防御：60　お金：112
- 特殊攻撃：毒、のどカラカラ
- 弱点：炎、退魔
- 効果○：ビーム
- 効果×：—

バンドー



持 ○ 変 ○ 写 ×

所有アイテム
- ミミー
- 狩人のクリスタル
- 意外と丈夫な布
- —

- 生息地：ゼルマイト鉱山洞・フロア17,20
- Hp：7400　種族：ケモノ
- 硬さ：2　げきりん値：6
- 攻撃：152　Abs：360
- 防御：100　お金：140
- 特殊攻撃：—
- 弱点：炎、冷気、ケモノ斬り
- 効果○：剣
- 効果×：レンチ、グレネード、ビーム、魔法

般若の面



持 ○ 変 × 写 ×

所有アイテム
- 聖水
- 粉砕のクリスタル
- 毒薬
- —

- 生息地：七色蝶の森・フロア4,6
- Hp：66　種族：魔法生物
- 硬さ：1　げきりん値：9
- 攻撃：18　Abs：12
- 防御：8　お金：14
- 特殊攻撃：のどカラカラ
- 弱点：炎、冷気、稲妻、風
- 効果○：—
- 効果×：剣

パンプキンヘッド

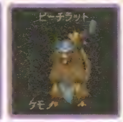


持	変	写
○	×	○

所有アイテム
毒消しドリンク
―
―
―

- 生息地：七色蝶の森・フロア2,4
- Hp：50　　種族：植物
- 硬さ：1　　げきりん値：8
- 攻撃：14　　Abs：10
- 防御：6　　お金：12
- 特殊攻撃：―
- 弱点：炎、稲妻
- 効果○：―
- 効果×：―

ピーチラット



持	変	写
○	○	×

所有アイテム
狩人のクリスタル
ゴロゴロ丸太
―
―

- 生息地：潮騒の洞窟・フロア3,4
- Hp：260　　種族：ケモノ
- 硬さ：1　　げきりん値：6
- 攻撃：40　　Abs：52
- 防御：29　　お金：27
- 特殊攻撃：―
- 弱点：冷気、ケモノ斬り
- 効果○：剣
- 効果×：―

ヒートウエアー

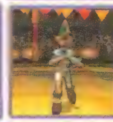


持	変	写
○	×	×

所有アイテム
ミノン
炎のクリスタル
火のエレメント

- 生息地：ガンドール火山・フロア17,19
- Hp：580　　種族：不死
- 硬さ：2　　げきりん値：7
- 攻撃：72　　Abs：116
- 防御：50　　お金：112
- 特殊攻撃：―
- 弱点：冷気、風、退魔
- 効果○：レンチ
- 効果×：銃、魔法

ピエロ

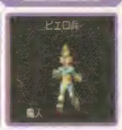


持	変	写
×	×	×

所有アイテム
―
―
―
―

- 生息地：サーカステント（プロローグ）
- Hp：9　　種族：魔人
- 硬さ：1　　げきりん値：8
- 攻撃：4　　Abs：0
- 防御：0　　お金：0
- 特殊攻撃：―
- 弱点：―
- 効果○：―
- 効果×：―

ピエロ兵



持	変	写
○	×	×

所有アイテム
ふんわりパン
守りのクリスタル
砂糖きび
―

- 生息地：地下水道・フロア1,2,4
- Hp：30　　種族：魔人
- 硬さ：1　　げきりん値：7
- 攻撃：7　　Abs：6
- 防御：0　　お金：6
- 特殊攻撃：―
- 弱点：炎、冷気
- 効果○：―
- 効果×：―

ピクシー



持	変	写
○	○	×

所有アイテム
ときめきチェリー
光のエレメント
―
―

- 生息地：七色蝶の森・フロア6
- Hp：80　　種族：精霊
- 硬さ：1　　げきりん値：6
- 攻撃：16　　Abs：8
- 防御：5　　お金：15
- 特殊攻撃：―
- 弱点：風
- 効果○：銃、魔法
- 効果×：レンチ

ピジィモーラー



持	変	写
×	×	×

所有アイテム
ニンジン
力のクリスタル
べっとり粘土
―

- 生息地：ゼルマイト鉱山洞・フロア24
- Hp：9300　　種族：ケモノ
- 硬さ：2　　げきりん値：5
- 攻撃：162　　Abs：400
- 防御：115　　お金：90
- 特殊攻撃：呪い
- 弱点：炎、風、ケモノ斬り
- 効果○：レンチ
- 効果×：銃、ビーム、魔法

人食い草

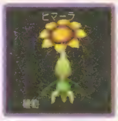


持	変	写
×	×	○

所有アイテム
バッタン
土のエレメント
―
―

- 生息地：七色蝶の森・フロア1,3
- Hp：60　　種族：植物
- 硬さ：1　　げきりん値：5
- 攻撃：13　　Abs：10
- 防御：5　　お金：12
- 特殊攻撃：毒
- 弱点：炎
- 効果○：剣
- 効果×：レンチ

ヒマーラ

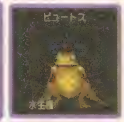


持|○ 変|○ 写|×

所有アイテム
トゲッチ
風のクリスタル
森のしずく
—

- 生息地：七色蝶の森・フロア1,3,5
- Hp：55
- 種族：植物
- 硬さ：1
- げきりん値：6
- 攻撃：14
- Abs：10
- 防御：6
- お金：12
- 特殊攻撃：ネバネバ
- 弱点：炎、冷気
- 効果○：剣
- 効果×：銃

ピュートス



持|○ 変|○ 写|×

所有アイテム
稲妻のクリスタル
毒薬
—
—

- 生息地：ゼルマイト鉱山洞・フロア14
- Hp：5700
- 種族：水生種
- 硬さ：2
- げきりん値：7
- 攻撃：142
- Abs：300
- 防御：92
- お金：99
- 特殊攻撃：毒
- 弱点：冷気、稲妻、ケモノ斬り
- 効果○：剣
- 効果×：—

ファイアゴースト

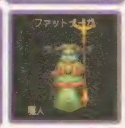


持|○ 変|× 写|×

所有アイテム
炎の魔石
炎のクリスタル
火のエレメント
—

- 生息地：ゼルマイト鉱山洞・フロア5,7
- Hp：3100
- 種族：精霊
- 硬さ：2
- げきりん値：7
- 攻撃：127
- Abs：240
- 防御：89
- お金：88
- 特殊攻撃：—
- 弱点：冷気
- 効果○：—
- 効果×：銃、グレネード

ファットナーガ



持|○ 変|× 写|×

所有アイテム
イモダンゴ
稲妻のクリスタル
意外と丈夫な布
—

- 生息地：潮騒の洞窟・フロア16,17
- Hp：700
- 種族：魔人
- 硬さ：1
- げきりん値：5
- 攻撃：79
- Abs：140
- 防御：59
- お金：123
- 特殊攻撃：石化
- 弱点：炎、ウロコ斬り
- 効果○：—
- 効果×：グレネード、ビーム、魔法

フィントル



持|○ 変|× 写|×

所有アイテム
石
守りのクリスタル
水のエレメント
—

- 生息地：潮騒の洞窟・フロア1,4
- Hp：220
- 種族：水生種
- 硬さ：3
- げきりん値：6
- 攻撃：36
- Abs：44
- 防御：31
- お金：24
- 特殊攻撃：—
- 弱点：稲妻、粉砕
- 効果○：レンチ、グレネード、ビーム
- 効果×：剣、銃

風船男爵



持|○ 変|○ 写|×

所有アイテム
ボムナッツ
風のクリスタル
—
—

- 生息地：地下水道・フロア2,3
- Hp：32
- 種族：魔法生物
- 硬さ：1
- げきりん値：5
- 攻撃：8
- Abs：8
- 防御：0
- お金：9
- 特殊攻撃：—
- 弱点：炎、稲妻
- 効果○：銃、グレネード、ビーム
- 効果×：レンチ

フェアリー



持|○ 変|○ 写|×

所有アイテム
ときめきチェリー
光のエレメント
—
—

- 生息地：ゼルマイト鉱山洞・フロア9
- Hp：4600
- 種族：精霊
- 硬さ：2
- げきりん値：6
- 攻撃：137
- Abs：240
- 防御：99
- お金：130
- 特殊攻撃：—
- 弱点：冷気
- 効果○：銃、魔法
- 効果×：レンチ

フライングスチール



持|× 変|× 写|×

所有アイテム
エスケープの粉
—
—
—

- 生息地：ゼルマイト鉱山洞・フロア30,31
- Hp：11800
- 種族：カラクリ
- 硬さ：3
- げきりん値：8
- 攻撃：198
- Abs：600
- 防御：130
- お金：130
- 特殊攻撃：—
- 弱点：稲妻、粉砕
- 効果○：—
- 効果×：剣、銃、ビーム



プラチナギア

持 ○ 変 × 写 ×

所持アイテム
- 毒リンゴ
- 炎のクリスタル
- 正体不明の骨
- ―

- 生息地：ゼルマイト鉱山洞・フロア16
- Hp：6200
- 種族：不死
- 硬さ：2
- げきりん値：7
- 攻撃：147
- Abs：300
- 防御：95
- お金：122
- 特殊攻撃：毒
- 弱点：稲妻、退魔
- 効果○：レンチ
- 効果×：銃、魔法

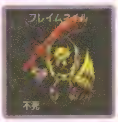


ブルーモ

持 × 変 × 写 ×

所持アイテム
- とろりんチーズ
- 力のクリスタル
- ガッシリ石
- ―

- 生息地：ステラ渓谷・フロア19
- Hp：780
- 種族：ケモノ
- 硬さ：1
- げきりん値：7
- 攻撃：82
- Abs：156
- 防御：65
- お金：68
- 特殊攻撃：―
- 弱点：炎、ケモノ斬り
- 効果○：剣
- 効果×：銃、グレネード、魔法

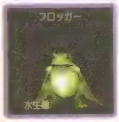


フレイムネイル

持 × 変 × 写 ×

所持アイテム
- 爆弾・改
- 正体不明の骨
- ―
- ―

- 生息地：ガンドール火山・フロア18,19
- Hp：700
- 種族：不死
- 硬さ：2
- げきりん値：10
- 攻撃：79
- Abs：140
- 防御：60
- お金：123
- 特殊攻撃：―
- 弱点：冷気、退魔
- 効果○：レンチ
- 効果×：銃、グレネード、ビーム、魔法



フロッガー

持 ○ 変 ○ 写 ×

所持アイテム
- 水竜のクリスタル
- 毒薬
- ―
- ―

- 生息地：地下水道・フロア1,2,5
- Hp：26
- 種族：水生種
- 硬さ：1
- げきりん値：7
- 攻撃：6
- Abs：6
- 防御：0
- お金：6
- 特殊攻撃：毒
- 弱点：冷気、稲妻、ウロコ斬り
- 効果○：剣
- 効果×：―

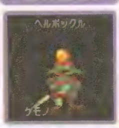


ベヒモス

持 × 変 × 写 ×

所持アイテム
- 力のクリスタル
- 水のエレメント
- ―
- ―

- 生息地：ゼルマイト鉱山洞・フロア17
- Hp：6500
- 種族：ケモノ
- 硬さ：4
- げきりん値：9
- 攻撃：147
- Abs：300
- 防御：95
- お金：130
- 特殊攻撃：―
- 弱点：冷気、ケモノ斬り
- 効果○：―
- 効果×：レンチ、銃、ビーム、魔法



ヘルボックル

持 ○ 変 × 写 ×

所持アイテム
- ふんわりパン
- 風のクリスタル
- ―
- ―

- 生息地：ゼルマイト鉱山洞・フロア15
- Hp：6100
- 種族：ケモノ
- 硬さ：2
- げきりん値：6
- 攻撃：147
- Abs：300
- 防御：95
- お金：120
- 特殊攻撃：―
- 弱点：冷気、退魔
- 効果○：―
- 効果×：―



ホーンヘッド

持 ○ 変 ○ 写 ×

所持アイテム
- 毒リンゴ
- 炎のクリスタル
- 正体不明の骨
- ―

- 生息地：潮騒の洞窟・フロア10
- Hp：345
- 種族：不死
- 硬さ：1
- げきりん値：7
- 攻撃：45
- Abs：68
- 防御：34
- お金：33
- 特殊攻撃：―
- 弱点：炎、退魔
- 効果○：レンチ
- 効果×：銃、魔法



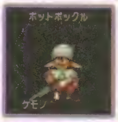
ボックルワーカー

持 ○ 変 × 写 ×

所持アイテム
- ふんわりパン
- 風のクリスタル
- ―
- ―

- 生息地：ゼルマイト鉱山洞・フロア1
- Hp：1600
- 種族：ケモノ
- 硬さ：2
- げきりん値：6
- 攻撃：124
- Abs：200
- 防御：77
- お金：99
- 特殊攻撃：―
- 弱点：冷気、風
- 効果○：―
- 効果×：―

ホットポックル

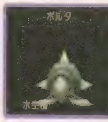


持 ○ | 変 × | 写 ×

所有アイテム
- ふんわりパン
- 風のクリスタル
- —
- —

- 生息地：ステラ渓谷・フロア17
- Hp：550
- 種族：ケモノ
- 硬さ：1
- げきりん値：6
- 攻撃：70
- Abs：110
- 防御：55
- お金：112
- 特殊攻撃：—
- 弱点：冷気、風
- 効果○：—
- 効果×：—

ボルタ



持 ○ | 変 × | 写 ×

所有アイテム
- 石
- 守りのクリスタル
- 水のエレメント
- —

- 生息地：ゼルマイト鉱山洞・フロア16
- Hp：5800
- 種族：水生種
- 硬さ：4
- げきりん値：6
- 攻撃：142
- Abs：300
- 防御：95
- お金：85
- 特殊攻撃：—
- 弱点：稲妻、粉砕、退魔
- 効果○：レンチ、グレネード
- 効果×：剣、銃、ビーム、魔法

ボンバーヘッド

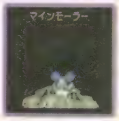


持 ○ | 変 ○ | 写 ○

所有アイテム
- ばくだん
- 炎のクリスタル
- 火薬
- —

- 生息地：ガンドール火山・フロア7,10,14
- Hp：444
- 種族：カラクリ
- 硬さ：1
- げきりん値：6
- 攻撃：51
- Abs：110
- 防御：38
- お金：22
- 特殊攻撃：—
- 弱点：炎、稲妻
- 効果○：—
- 効果×：銃

マインモーラー

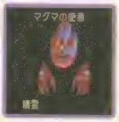


持 × | 変 × | 写 ×

所有アイテム
- ニンジン
- 守りのクリスタル
- べっとり粘土
- —

- 生息地：ゼルマイト鉱山洞・フロア2
- Hp：2000
- 種族：ケモノ
- 硬さ：2
- げきりん値：5
- 攻撃：124
- Abs：200
- 防御：79
- お金：120
- 特殊攻撃：—
- 弱点：炎、風、ケモノ斬り
- 効果○：レンチ
- 効果×：銃、ビーム、魔法

マグマの使者



持 ○ | 変 × | 写 ×

所有アイテム
- 炎の魔石
- 炎のクリスタル
- 火のエレメント
- —

- 生息地：ゼルマイト鉱山洞・フロア25
- Hp：9500
- 種族：精霊
- 硬さ：2
- げきりん値：7
- 攻撃：167
- Abs：400
- 防御：115
- お金：120
- 特殊攻撃：—
- 弱点：冷気
- 効果○：—
- 効果×：銃、グレネード

マグマノフ



持 ○ | 変 × | 写 ×

所有アイテム
- 石
- 粉砕のクリスタル
- ごつごつ岩
- —

- 生息地：ガンドール火山・フロア6,8
- Hp：450
- 種族：魔法生物
- 硬さ：3
- げきりん値：8
- 攻撃：48
- Abs：90
- 防御：45
- お金：33
- 特殊攻撃：—
- 弱点：冷気、粉砕
- 効果○：レンチ
- 効果×：剣、銃、ビーム

マスタージャケット



持 ○ | 変 ○ | 写 ×

所有アイテム
- ミノン
- 炎のクリスタル
- 火のエレメント
- —

- 生息地：潮騒の洞窟・フロア13,14
- Hp：395
- 種族：不死
- 硬さ：1
- げきりん値：7
- 攻撃：49
- Abs：78
- 防御：35
- お金：87
- 特殊攻撃：—
- 弱点：炎、稲妻、退魔
- 効果○：レンチ
- 効果×：銃、魔法

マッドトーレ



持 × | 変 × | 写 ×

所有アイテム
- 毒リンゴ
- 炎のクリスタル
- ゴロゴロ丸太
- —

- 生息地：七色蝶の森・フロア11,12
- Hp：700
- 種族：植物
- 硬さ：1
- げきりん値：10
- 攻撃：77
- Abs：140
- 防御：60
- お金：123
- 特殊攻撃：—
- 弱点：炎、退魔
- 効果○：グレネード
- 効果×：銃、ビーム、魔法

マミー



持|○ 変|× 写|×

所有アイテム
- 石
- 退魔のクリスタル
- —
- —

- 生息地：ステラ渓谷・フロア18
- Hp：560
- 種族：不死
- 硬さ：1
- げきりん値：6
- 攻撃：71
- Abs：112
- 防御：57
- お金：114
- 特殊攻撃：—
- 弱点：炎、退魔
- 効果○：ビーム
- 効果×：—

マローン

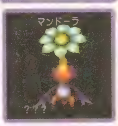


持|○ 変|○ 写|×

所有アイテム
- 毒消しドリンク
- —
- —
- —

- 生息地：ゼルマイト鉱山洞・フロア2
- Hp：1800
- 種族：植物
- 硬さ：2
- げきりん値：8
- 攻撃：124
- Abs：200
- 防御：77
- お金：101
- 特殊攻撃：石化
- 弱点：稲妻、粉砕
- 効果○：—
- 効果×：—

マンドーラ

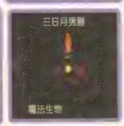


持|○ 変|○ 写|×

所有アイテム
- トゲッチ
- 風のクリスタル
- 森のしずく
- —

- 生息地：ゼルマイト鉱山洞・行き止まり・4
- Hp：10000
- 種族：???
- 硬さ：2
- げきりん値：6
- 攻撃：170
- Abs：400
- 防御：110
- お金：130
- 特殊攻撃：—
- 弱点：炎、風
- 効果○：剣
- 効果×：銃

三日月男爵

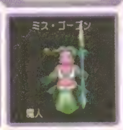


持|× 変|× 写|×

所有アイテム
- ニンジン
- 力のクリスタル
- ガラスのもと
- —

- 生息地：ステラ渓谷・フロア15,16
- Hp：200
- 種族：魔法生物
- 硬さ：1
- げきりん値：8
- 攻撃：30
- Abs：40
- 防御：15
- お金：68
- 特殊攻撃：ストップ
- 弱点：稲妻、風
- 効果○：銃、ビーム
- 効果×：レンチ、剣、グレネード

ミス・ゴーゴン



持|○ 変|○ 写|×

所有アイテム
- イモダンゴ
- 稲妻のクリスタル
- 意外と丈夫な布
- —

- 生息地：月花宮殿・フロア8,10,15
- Hp：965
- 種族：魔人
- 硬さ：2
- げきりん値：5
- 攻撃：104
- Abs：192
- 防御：68
- お金：123
- 特殊攻撃：石化
- 弱点：冷気、ウロコ斬り
- 効果○：—
- 効果×：グレネード、ビーム、魔法

ミステリープラント



持|× 変|× 写|×

所有アイテム
- 石けん
- 森のしずく
- —
- —

- 生息地：ゼルマイト鉱山洞・フロア15,17
- Hp：6000
- 種族：植物
- 硬さ：2
- げきりん値：5
- 攻撃：147
- Abs：300
- 防御：95
- お金：100
- 特殊攻撃：毒
- 弱点：炎、稲妻
- 効果○：剣
- 効果×：レンチ

ミセス・ゴーゴン

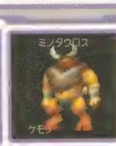


持|○ 変|○ 写|×

所有アイテム
- イモダンゴ
- 稲妻のクリスタル
- 意外と丈夫な布
- —

- 生息地：ゼルマイト鉱山洞・フロア24,27
- Hp：10000
- 種族：魔人
- 硬さ：2
- げきりん値：5
- 攻撃：172
- Abs：500
- 防御：115
- お金：160
- 特殊攻撃：石化
- 弱点：退魔、ウロコ斬り
- 効果○：—
- 効果×：グレネード、ビーム、魔法

ミノタウロス



持|× 変|× 写|×

所有アイテム
- だぶるプリン
- 力のクリスタル
- ガッシリ石
- —

- 生息地：ゼルマイト鉱山洞・フロア29,30
- Hp：11300
- 種族：ケモノ
- 硬さ：3
- げきりん値：7
- 攻撃：177
- Abs：500
- 防御：120
- お金：130
- 特殊攻撃：—
- 弱点：ケモノ斬り
- 効果○：剣
- 効果×：銃、グレネード、ビーム、魔法

ミミック



持 ○ | 変 × | 写 ×

所有アイテム
粉砕のクリスタル
—
—
—

生息地：地下水道・フロア4	
Hp：80	種族：魔法生物
硬さ：3	げきりん値：5
攻撃：9	Abs：8
防御：2	お金：12
特殊攻撃：毒	
弱点：炎、粉砕	
効果○：ビーム	
効果×：銃	

ミミック



持 ○ | 変 × | 写 ×

所有アイテム
ミミー
—
—
—

生息地：七色蝶の森・フロア4,6	
Hp：120	種族：魔法生物
硬さ：3	げきりん値：5
攻撃：19	Abs：10
防御：10	お金：18
特殊攻撃：毒	
弱点：炎、粉砕	
効果○：ビーム	
効果×：銃	

ミミック



持 ○ | 変 × | 写 ×

所有アイテム
—
—
—
—

生息地：七色蝶の森・フロア10,12	
Hp：650	種族：魔法生物
硬さ：3	げきりん値：5
攻撃：74	Abs：130
防御：58	お金：68
特殊攻撃：毒	
弱点：炎、粉砕	
効果○：ビーム	
効果×：銃	

ミミック

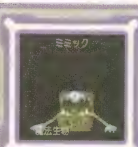


持 ○ | 変 × | 写 ×

所有アイテム
バッタン
ゴロゴロ丸太
—
—

生息地：ステラ渓谷・フロア3,6,9,11,13	
Hp：300	種族：魔法生物
硬さ：2	げきりん値：5
攻撃：28	Abs：20
防御：18	お金：27
特殊攻撃：毒	
弱点：稲妻、粉砕	
効果○：ビーム	
効果×：銃	

ミミック



持 ○ | 変 × | 写 ×

所有アイテム
—
—
—
—

生息地：ステラ渓谷・フロア18	
Hp：650	種族：魔法生物
硬さ：2	げきりん値：5
攻撃：76	Abs：130
防御：62	お金：68
特殊攻撃：毒	
弱点：稲妻、粉砕	
効果○：ビーム	
効果×：銃	

ミミック



持 ○ | 変 × | 写 ×

所有アイテム
—
—
—
—

生息地：潮騒の洞窟・フロア4,6,7,9,12,13	
Hp：350	種族：魔法生物
硬さ：3	げきりん値：5
攻撃：45	Abs：30
防御：35	お金：40
特殊攻撃：毒	
弱点：冷気、粉砕	
効果○：ビーム	
効果×：銃	

ミミック



持 ○ | 変 × | 写 ×

所有アイテム
—
—
—
—

生息地：潮騒の洞窟・フロア15	
Hp：800	種族：魔法生物
硬さ：3	げきりん値：5
攻撃：76	Abs：130
防御：57	お金：68
特殊攻撃：毒	
弱点：粉砕	
効果○：ビーム	
効果×：銃	

ミミック



持 ○ | 変 × | 写 ×

所有アイテム
プチフィッシュ
—
—
—

生息地：ガンドール火山・フロア4,6,7,9,12,13	
Hp：460	種族：魔法生物
硬さ：2	げきりん値：5
攻撃：51	Abs：92
防御：45	お金：51
特殊攻撃：毒	
弱点：冷気、粉砕	
効果○：ビーム	
効果×：銃	

ミミック



持 ○ 変 × 写 ×

所有アイテム
- —
- —
- —
- —

- 生息地：ガンドール火山・フロア17,18
- Hp：650
- 種族：魔法生物
- 硬さ：2
- げきりん値：5
- 攻撃：76
- Abs：130
- 防御：58
- お金：68
- 特殊攻撃：ー
- 弱点：冷気、粉砕
- 効果○：ビーム
- 効果×：銃

ミミック



持 ○ 変 × 写 ×

所有アイテム
- —
- —
- —
- —

- 生息地：月花宮殿・フロア3,10,11,15,18,20,23
- Hp：1350
- 種族：魔法生物
- 硬さ：4
- げきりん値：5
- 攻撃：107
- Abs：100
- 防御：73
- お金：68
- 特殊攻撃：毒
- 弱点：粉砕
- 効果○：ビーム
- 効果×：銃

ミミック



持 ○ 変 × 写 ×

所有アイテム
- —
- —
- —
- —

- 生息地：ゼルマイト鉱山洞・フロア4,8,9,15
- Hp：3600
- 種族：魔法生物
- 硬さ：4
- げきりん値：5
- 攻撃：132
- Abs：240
- 防御：93
- お金：50
- 特殊攻撃：毒
- 弱点：粉砕
- 効果○：ビーム
- 効果×：銃

ミミック

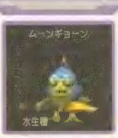


持 ○ 変 × 写 ×

所有アイテム
- —
- —
- —
- —

- 生息地：ゼルマイト鉱山洞・フロア23
- Hp：7900
- 種族：魔法生物
- 硬さ：4
- げきりん値：5
- 攻撃：152
- Abs：360
- 防御：105
- お金：99
- 特殊攻撃：毒
- 弱点：粉砕
- 効果○：ビーム
- 効果×：銃

ムーンギョーン



持 ○ 変 ○ 写 ×

所有アイテム
- エヴィ
- 水竜のクリスタル
- ガラスのもと
- —

- 生息地：月花宮殿・フロア5,6,8
- Hp：900
- 種族：水生種
- 硬さ：2
- げきりん値：6
- 攻撃：100
- Abs：160
- 防御：66
- お金：135
- 特殊攻撃：ネバネバ
- 弱点：稲妻、ウロコ斬り
- 効果○：剣
- 効果×：グレネード、魔法

ムーンジョー



持 × 変 × 写 ×

所有アイテム
- エスケープの粉
- 力のクリスタル
- ガラスのもと
- —

- 生息地：月花宮殿・フロア17,19,22
- Hp：1036
- 種族：魔法生物
- 硬さ：2
- げきりん値：8
- 攻撃：111
- Abs：198
- 防御：69
- お金：112
- 特殊攻撃：ストップ
- 弱点：稲妻、風
- 効果○：銃、ビーム
- 効果×：レンチ、剣、グレネード

メドゥーおばさん



持 ○ 変 × 写 ×

所有アイテム
- イモダンゴ
- 水竜のクリスタル
- 意外と丈夫な布
- —

- 生息地：潮騒の洞窟・フロア5,7,9
- Hp：330
- 種族：魔人
- 硬さ：1
- げきりん値：5
- 攻撃：43
- Abs：66
- 防御：32
- お金：75
- 特殊攻撃：石化
- 弱点：稲妻、ウロコ斬り
- 効果○：ー
- 効果×：グレネード、ビーム、魔法

モーラー

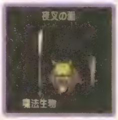


持 × 変 × 写 ○

所有アイテム
- ニンジン
- 守りのクリスタル
- べっとり粘土
- —

- 生息地：七色蝶の森・フロア2,4
- Hp：55
- 種族：ケモノ
- 硬さ：1
- げきりん値：5
- 攻撃：17
- Abs：10
- 防御：6
- お金：12
- 特殊攻撃：呪い
- 弱点：ケモノ斬り
- 効果○：レンチ
- 効果×：銃、ビーム、魔法

夜叉の面



持○ 変× 写×

所有アイテム
- 聖水
- 粉砕のクリスタル
- 毒薬
- ―

- 生息地：ゼルマイト鉱山洞・フロア6
- Hp：3200
- 種族：魔法生物
- 硬さ：2
- げきりん値：9
- 攻撃：127
- Abs：240
- 防御：90
- お金：130
- 特殊攻撃：毒、のどカラカラ
- 弱点：炎、稲妻、風
- 効果○：―
- 効果×：剣、グレネード

ヤミッチ



持× 変× 写×

所有アイテム
- ボムナッツ
- 退魔のクリスタル
- 銀の玉
- ―

- 生息地：地下水道・フロア5
- Hp：55
- 種族：不死
- 硬さ：1
- げきりん値：6
- 攻撃：11
- Abs：10
- 防御：3
- お金：12
- 特殊攻撃：―
- 弱点：退魔
- 効果○：ビーム、魔法
- 効果×：レンチ、剣、銃、グレネード

闇の道化師



持○ 変× 写×

所有アイテム
- だぶるプリン
- 守りのクリスタル
- 銅のかたまり
- ―

- 生息地：ゼルマイト鉱山洞・フロア22
- Hp：8600
- 種族：魔人
- 硬さ：2
- げきりん値：7
- 攻撃：157
- Abs：400
- 防御：110
- お金：111
- 特殊攻撃：―
- 弱点：炎、冷気、退魔
- 効果○：―
- 効果×：銃、グレネード、ビーム、魔法

溶岩コウモリ



持× 変× 写×

所有アイテム
- 聖水
- 風のクリスタル
- ワラの束
- ―

- 生息地：ガンドール火山・フロア12,14,16
- Hp：400
- 種族：ケモノ
- 硬さ：0
- げきりん値：5
- 攻撃：48
- Abs：55
- 防御：35
- お金：32
- 特殊攻撃：毒
- 弱点：冷気、風
- 効果○：銃、ビーム、魔法
- 効果×：レンチ、グレネード

溶岩ランナー



持× 変× 写×

所有アイテム
- リペアの粉
- 守りのクリスタル
- 鉄クズ
- ―

- 生息地：ガンドール火山・フロア13
- Hp：495
- 種族：魔人
- 硬さ：2
- げきりん値：10
- 攻撃：51
- Abs：98
- 防御：45
- お金：57
- 特殊攻撃：―
- 弱点：冷気
- 効果○：―
- 効果×：剣、銃

ヨーヨーバレル



持× 変× 写×

所有アイテム
- リペアの粉
- 守りのクリスタル
- 鉄クズ
- ―

- 生息地：ステラ渓谷・フロア13
- Hp：165
- 種族：カラクリ
- 硬さ：2
- げきりん値：5
- 攻撃：28
- Abs：30
- 防御：20
- お金：45
- 特殊攻撃：―
- 弱点：稲妻、粉砕
- 効果○：―
- 効果×：レンチ、剣、銃、ビーム、魔法

ラーダア



持× 変× 写×

所有アイテム
- リペアの粉
- ビンビンドリンク
- ぶあつい皮
- ―

- 生息地：ゼルマイト鉱山洞・フロア20
- Hp：7700
- 種族：魔人
- 硬さ：2
- げきりん値：10
- 攻撃：152
- Abs：360
- 防御：105
- お金：150
- 特殊攻撃：のどカラカラ、ネバネバ
- 弱点：炎、冷気、稲妻、風
- 効果○：ビーム
- 効果×：銃、グレネード

ライオグリフ



持× 変× 写×

所有アイテム
- ビンビンドリンク
- 力のクリスタル
- ―
- ―

- 生息地：月花宮殿・フロア16,19
- Hp：2500
- 種族：ケモノ
- 硬さ：2
- げきりん値：10
- 攻撃：110
- Abs：195
- 防御：60
- お金：112
- 特殊攻撃：―
- 弱点：ケモノ斬り
- 効果○：剣
- 効果×：レンチ、銃、グレネード、ビーム、魔法

ラストガーディアン

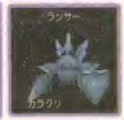


持 × 変 × 写 ×

所有アイテム
リペアの粉
守りのクリスタル
鉄クズ
—

- 生息地：ゼルマイト鉱山洞・フロア22
- Hp：8500
- 種族：魔人
- 硬さ：3
- げきりん値：10
- 攻撃：157
- Abs：400
- 防御：110
- お金：122
- 特殊攻撃：—
- 弱点：炎、粉砕
- 効果○：—
- 効果×：剣、銃、ビーム

ランサー

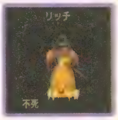


持 × 変 × 写 ×

所有アイテム
エスケープの粉
—
—
—

- 生息地：月花宮殿・フロア22,23,24
- Hp：1900
- 種族：カラクリ
- 硬さ：4
- げきりん値：8
- 攻撃：115
- Abs：200
- 防御：71
- お金：147
- 特殊攻撃：—
- 弱点：稲妻、粉砕
- 効果○：—
- 効果×：剣、銃、ビーム

リッチ

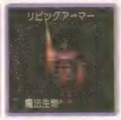


持 ○ 変 × 写 ×

所有アイテム
聖水
炎のクリスタル
ガラスのもと
—

- 生息地：月花宮殿・フロア22,23
- Hp：1160
- 種族：不死
- 硬さ：1
- げきりん値：7
- 攻撃：115
- Abs：240
- 防御：65
- お金：112
- 特殊攻撃：—
- 弱点：炎、退魔
- 効果○：魔法
- 効果×：—

リビングアーマー

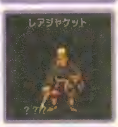


持 × 変 × 写 ×

所有アイテム
石
粉砕のクリスタル
ガッシリ石
—

- 生息地：ガンドール火山・フロア17
- Hp：560
- 種族：魔法生物
- 硬さ：3
- げきりん値：9
- 攻撃：71
- Abs：112
- 防御：52
- お金：114
- 特殊攻撃：—
- 弱点：粉砕
- 効果○：レンチ
- 効果×：剣、銃、ビーム

レアジャケット



持 ○ 変 ○ 写 ×

所有アイテム
ミノン
炎のクリスタル
火のエレメント
—

- 生息地：ゼルマイト鉱山洞・行き止まり・2
- Hp：15000
- 種族：？？？
- 硬さ：2
- げきりん値：7
- 攻撃：180
- Abs：500
- 防御：115
- お金：80
- 特殊攻撃：—
- 弱点：粉砕、退魔
- 効果○：レンチ
- 効果×：銃、魔法

レイス



持 ○ 変 × 写 ×

所有アイテム
聖水
炎のクリスタル
ガラスのもと
—

- 生息地：ゼルマイト鉱山洞・フロア27
- Hp：10700
- 種族：不死
- 硬さ：2
- げきりん値：7
- 攻撃：177
- Abs：500
- 防御：120
- お金：101
- 特殊攻撃：—
- 弱点：退魔
- 効果○：魔法
- 効果×：—

レイヴゴーレム

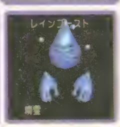


持 × 変 × 写 ×

所有アイテム
ビンビンドリンク
粉砕のクリスタル
ガッシリ石
—

- 生息地：ガンドール火山・フロア12
- Hp：850
- 種族：魔法生物
- 硬さ：3
- げきりん値：9
- 攻撃：55
- Abs：104
- 防御：49
- お金：57
- 特殊攻撃：—
- 弱点：冷気、粉砕
- 効果○：—
- 効果×：剣、銃、ビーム

レインゴースト



持 ○ 変 × 写 ×

所有アイテム
石けん
守りのクリスタル
水のエレメント
—

- 生息地：月花宮殿・フロア15,17,21
- Hp：950
- 種族：精霊
- 硬さ：2
- げきりん値：7
- 攻撃：108
- Abs：190
- 防御：70
- お金：112
- 特殊攻撃：—
- 弱点：稲妻、退魔
- 効果○：—
- 効果×：銃、グレネード

レッドドラゴン

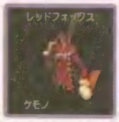


持 × 変 × 写 ×

所有アイテム
- エスケープの粉
- 水竜のクリスタル
- 激辛ペッパー
- ―

- 生息地：ガンドール火山・フロア14,16
- Hp：900 / 種族：竜族
- 硬さ：2 / げきりん値：10
- 攻撃：60 / Abs：118
- 防御：49 / お金：132
- 特殊攻撃：のどカラカラ、ストップ
- 弱点：冷気、粉砕、ウロコ斬り
- 効果○：―
- 効果×：銃、グレネード

レッドフォックス



持 ○ 変 × 写 ×

所有アイテム
- 狩人のクリスタル
- 火薬
- ―
- ―

- 生息地：ガンドール火山・フロア17
- Hp：550 / 種族：ケモノ
- 硬さ：1 / げきりん値：7
- 攻撃：71 / Abs：110
- 防御：50 / お金：112
- 特殊攻撃：―
- 弱点：冷気、ケモノ斬り
- 効果○：剣、銃
- 効果×：―

レヴナント



持 ○ 変 × 写 ×

所有アイテム
- 石
- 退魔のクリスタル
- ―
- ―

- 生息地：ゼルマイト鉱山洞・フロア21,22
- Hp：8000 / 種族：不死
- 硬さ：2 / げきりん値：6
- 攻撃：152 / Abs：400
- 防御：105 / お金：85
- 特殊攻撃：毒、のどカラカラ
- 弱点：炎、退魔
- 効果○：ビーム
- 効果×：銃

ローリングロックス



持 × 変 × 写 ×

所有アイテム
- リペアの粉
- 稲妻のクリスタル
- 鉄クズ
- ―

- 生息地：ガンドール火山・フロア17,19
- Hp：730 / 種族：カラクリ
- 硬さ：2 / げきりん値：3
- 攻撃：76 / Abs：146
- 防御：55 / お金：147
- 特殊攻撃：―
- 弱点：粉砕
- 効果○：―
- 効果×：レンチ、剣、銃、ビーム、魔法

ロックテイスター



持 × 変 × 写 ×

所有アイテム
- ビンビンドリンク
- 粉砕のクリスタル
- ごつごつ岩
- ―

- 生息地：月花宮殿・フロア8,11,13
- Hp：980 / 種族：魔法生物
- 硬さ：4 / げきりん値：9
- 攻撃：105 / Abs：200
- 防御：72 / お金：112
- 特殊攻撃：―
- 弱点：粉砕
- 効果○：―
- 効果×：剣、銃、ビーム

ロックフェイス



持 ○ 変 × 写 ×

所有アイテム
- 石
- 粉砕のクリスタル
- ガッシリ石
- ―

- 生息地：ゼルマイト鉱山洞・フロア8,11
- Hp：6000 / 種族：魔法生物
- 硬さ：4 / げきりん値：8
- 攻撃：132 / Abs：240
- 防御：95 / お金：60
- 特殊攻撃：―
- 弱点：粉砕
- 効果○：レンチ
- 効果×：剣、銃、ビーム

ワライボックル



持 ○ 変 × 写 ×

所有アイテム
- ふんわりパン
- 風のクリスタル
- ―
- ―

- 生息地：ステラ渓谷・フロア1,3,7,11
- Hp：99 / 種族：ケモノ
- 硬さ：1 / げきりん値：6
- 攻撃：22 / Abs：18
- 防御：10 / お金：12
- 特殊攻撃：―
- 弱点：冷気、風
- 効果○：―
- 効果×：―

BOSS

リンダちゃん



持○ 変× 写×

所有アイテム
- ー
- ー
- ー
- ー

- 生息地：地下水道・ポンプ室
- Hp：400
- 種族：ケモノ
- 硬さ：3
- げきりん値：0
- 攻撃：13
- Abs：0
- 防御：15
- お金：0
- 特殊攻撃：ー
- 弱点：ー
- 効果○：ライドポッド
- 効果×：ライドポッド以外すべて

ハロウィーン



持× 変× 写○

所有アイテム
- ー
- ー
- ー
- ー

- 生息地：地下水道・貯水池
- Hp：256
- 種族：カラクリ
- 硬さ：1
- げきりん値：8
- 攻撃：11
- Abs：0
- 防御：1
- お金：0
- 特殊攻撃：ー
- 弱点：ー
- 効果○：ー
- 効果×：銃、魔法

風船ボルカス



持○ 変× 写×

所有アイテム
- ー
- ー
- ー
- ー

- 生息地：地下水道・貯水池
- Hp：50
- 種族：魔法生物
- 硬さ：1
- げきりん値：5
- 攻撃：10
- Abs：10
- 防御：1
- お金：14
- 特殊攻撃：ー
- 弱点：ー
- 効果○：銃、ビーム、グレネード
- 効果×：レンチ

P-3000



持× 変× 写×

所有アイテム
- ー
- ー
- ー
- ー

- 生息地：バース鉄道線路
- Hp：ー
- 種族：ー
- 硬さ：ー
- げきりん値：ー
- 攻撃：ー
- Abs：ー
- 防御：ー
- お金：0
- 特殊攻撃：ー
- 弱点：ー
- 効果○：爆弾
- 効果×：ー

七色蝶（合体時）



持× 変× 写○

所有アイテム
- ー
- ー
- ー
- ー

- 生息地：七色蝶の森・七色の滝
- Hp：ー
- 種族：ケモノ
- 硬さ：ー
- げきりん値：ー
- 攻撃：ー
- Abs：ー
- 防御：ー
- お金：ー
- 特殊攻撃：ー
- 弱点：ー
- 効果○：ー
- 効果×：レンチ、剣、銃、グレネード、ビーム、魔法

七色蝶（分裂時）



持× 変× 写×

所有アイテム
- ー
- ー
- ー
- ー

- 生息地：七色蝶の森・七色の滝
- Hp：1
- 種族：ケモノ
- 硬さ：0
- げきりん値：0
- 攻撃：24
- Abs：0
- 防御：0
- お金：0
- 特殊攻撃：ネバネバ
- 弱点：ー
- 効果○：ー
- 効果×：ー

ラフレシアめしべ



持× 変× 写×

所有アイテム
- ー
- ー
- ー
- ー

- 生息地：七色蝶の森・七色の滝
- Hp：1
- 種族：植物
- 硬さ：0
- げきりん値：0
- 攻撃：0
- Abs：0
- 防御：0
- お金：0
- 特殊攻撃：ー
- 弱点：ー
- 効果○：ー
- 効果×：ー

メムイータ



持 × 変 × 写 ○

所有アイテム: ー / ー / ー / ー

- 生息地：ステラ渓谷・ヨルダの谷
- Hp：450
- 種族：魔人
- 硬さ：1
- げきりん値：10
- 攻撃：37
- Abs：0
- 防御：30
- お金：0
- 特殊攻撃：のどカラカラ、ネバネバ
- 弱点：炎、冷気、雷、風
- 効果○：ビーム
- 効果×：銃、グレネード

ギルトーニ



持 × 変 × 写 ×

所有アイテム: ー / ー / ー / ー

- 生息地：ステラ渓谷・岬の灯台
- Hp：1500
- 種族：ー
- 硬さ：0
- げきりん値：8
- 攻撃：44
- Abs：0
- 防御：25
- お金：0
- 特殊攻撃：ー
- 弱点：ー
- 効果○：ー
- 効果×：魔法

邪悪な炎

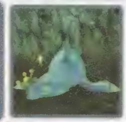


持 × 変 × 写 ×

所有アイテム: ー / ー / ー / ー

- 生息地：ステラ渓谷・岬の灯台
- Hp：40
- 種族：精霊
- 硬さ：0
- げきりん値：8
- 攻撃：2
- Abs：0
- 防御：0
- お金：0
- 特殊攻撃：ー
- 弱点：ー
- 効果○：ー
- 効果×：銃、グレネード、ビーム

シグー



持 × 変 × 写 ○

所有アイテム: ー / ー / ー / ー

- 生息地：潮騒の洞窟・古代壁画の洞窟
- Hp：1000
- 種族：ー
- 硬さ：1
- げきりん値：0
- 攻撃：63
- Abs：0
- 防御：0
- お金：0
- 特殊攻撃：ー
- 弱点：雷
- 効果○：ー
- 効果×：ー

ジャミング



持 × 変 × 写 ○

所有アイテム: ー / ー / ー / ー

- 生息地：潮騒の洞窟・シーグラたちの村
- Hp：280
- 種族：ー
- 硬さ：0
- げきりん値：0
- 攻撃：4
- Abs：0
- 防御：0
- お金：0
- 特殊攻撃：ー
- 弱点：ー
- 効果○：ー
- 効果×：ー

デスアーク



持 × 変 × 写 ○

所有アイテム: ー / ー / ー / ー

- 生息地：ガンドール火山・頂上
- Hp：6500
- 種族：ー
- 硬さ：0
- げきりん値：0
- 攻撃：6
- Abs：0
- 防御：30
- お金：0
- 特殊攻撃：ー
- 弱点：ー
- 効果○：ライドポッド
- 効果×：ライドポッド以外すべて

デスアーク（砲台）



持 × 変 × 写 ×

所有アイテム: ー / ー / ー / ー

- 生息地：ガンドール火山・頂上
- Hp：500
- 種族：ー
- 硬さ：0
- げきりん値：0
- 攻撃：80
- Abs：0
- 防御：10
- お金：0
- 特殊攻撃：ー
- 弱点：ー
- 効果○：ライドポッド
- 効果×：ライドポッド以外すべて

デスアーク（機銃）



持 × 変 × 写 ×

所有アイテム: ー / ー / ー / ー

- 生息地：ガンドール火山・頂上
- Hp：300
- 種族：ー
- 硬さ：0
- げきりん値：0
- 攻撃：75
- Abs：0
- 防御：10
- お金：0
- 特殊攻撃：ー
- 弱点：ー
- 効果○：ライドポッド
- 効果×：ライドポッド以外すべて

デスアーク（小砲台）



持 × 変 × 写 ×

- 生息地：ガンドール火山・頂上
- Hp：500
- 種族：ー
- 硬さ：0
- げきりん値：0
- 攻撃：80
- Abs：0
- 防御：10
- お金：0
- 特殊攻撃：ー
- 弱点：ー
- 効果○：ライドポッド
- 効果×：ライドポッド以外すべて

所有アイテム：ー／ー／ー／ー

ギルトーニ

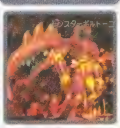


持 × 変 × 写 ×

- 生息地：ガンドール火山・火口
- Hp：2200
- 種族：ー
- 硬さ：0
- げきりん値：0
- 攻撃：68
- Abs：0
- 防御：28
- お金：0
- 特殊攻撃：ー
- 弱点：ー
- 効果○：ー
- 効果×：銃、グレネード、ビーム、魔法

所有アイテム：ー／ー／ー／ー

モンスターギルトーニ



持 × 変 × 写 ○

- 生息地：ガンドール火山・火口
- Hp：3200
- 種族：ー
- 硬さ：0
- げきりん値：0
- 攻撃：81
- Abs：0
- 防御：31
- お金：0
- 特殊攻撃：ー
- 弱点：冷気
- 効果○：ー
- 効果×：銃、グレネード、ビーム、魔法

所有アイテム：ー／ー／ー／ー

サン



持 × 変 × 写 ○

- 生息地：月花宮殿
- Hp：7800
- 種族：ー
- 硬さ：1
- げきりん値：0
- 攻撃：88
- Abs：0
- 防御：22
- お金：0
- 特殊攻撃：ー
- 弱点：ー
- 効果○：ー
- 効果×：銃、魔法

所有アイテム：ー／ー／ー／ー

トレントス



持 × 変 × 写 ×

- 生息地：七色蝶の森・大地に眠りし宝珠の間
- Hp：1400
- 種族：植物
- 硬さ：1
- げきりん値：10
- 攻撃：78
- Abs：140
- 防御：60
- お金：123
- 特殊攻撃：ー
- 弱点：炎、雷
- 効果○：剣、グレネード
- 効果×：ー

所有アイテム：ー／ー／ー／ー

コトレン



持 × 変 × 写 ×

- 生息地：七色蝶の森・大地に眠りし宝珠の間
- Hp：200
- 種族：植物
- 硬さ：1
- げきりん値：10
- 攻撃：82
- Abs：0
- 防御：10
- お金：0
- 特殊攻撃：ー
- 弱点：炎、雷
- 効果○：グレネード
- 効果×：レンチ

所有アイテム：ー／ー／ー／ー

ラピスガーター

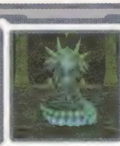


持 × 変 × 写 ×

- 生息地：ステラ渓谷・風に守られし宝珠の間
- Hp：1600
- 種族：カラクリ
- 硬さ：2
- げきりん値：10
- 攻撃：120
- Abs：146
- 防御：60
- お金：147
- 特殊攻撃：ー
- 弱点：雷、粉砕
- 効果○：レンチ、剣、銃、ビーム
- 効果×：魔法

所有アイテム：ー／ー／ー／ー

シードラゴン

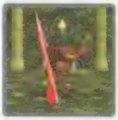


持 × 変 × 写 ×

- 生息地：潮騒の洞窟・海に眠りし宝珠の間
- Hp：1800
- 種族：竜族
- 硬さ：3
- げきりん値：10
- 攻撃：115
- Abs：156
- 防御：60
- お金：68
- 特殊攻撃：ー
- 弱点：雷、ウロコ斬り
- 効果○：ライドポッド
- 効果×：ライドポッド以外すべて

所有アイテム：ー／ー／ー／ー

インフェルノ

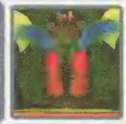


持	×	変	×	写	×

所有アイテム
- ー
- ー
- ー
- ー

生息地：ガンドール火山・炎につつまれし宝珠の間	
Hp：2000	種族：不死
硬さ：1	げきりん値：10
攻撃：98	Abs：140
防御：64	お金：123
特殊攻撃：ー	
弱点：冷気、退魔	
効果○：魔法	
効果×：銃	

グリフォン大帝第1形態



持	×	変	×	写	×

所有アイテム
- ー
- ー
- ー
- ー

生息地：月花宮殿・太陽の間	
Hp：11000	種族：ー
硬さ：3	げきりん値：0
攻撃：124	Abs：0
防御：32	お金：0
特殊攻撃：ー	
弱点：ー	
効果○：ー	
効果×：ビーム、グレネード、魔法	

グリフォン大帝第2形態



持	×	変	×	写	×

所有アイテム
- ー
- ー
- ー
- ー

生息地：月花宮殿・太陽の間	
Hp：11000	種族：ー
硬さ：2	げきりん値：0
攻撃：141	Abs：0
防御：28	お金：0
特殊攻撃：ー	
弱点：ー	
効果○：ー	
効果×：銃、ビーム、グレネード、魔法	

グリフォン大帝第3形態

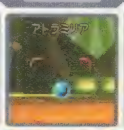


持	×	変	×	写	×

所有アイテム
- ー
- ー
- ー
- ー

生息地：月花宮殿・太陽の間	
Hp：11000	種族：ー
硬さ：2	げきりん値：0
攻撃：154	Abs：0
防御：24	お金：0
特殊攻撃：ー	
弱点：ー	
効果○：ー	
効果×：銃、ビーム、グレネード、魔法	

アトラミリア

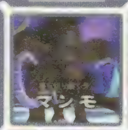


持	×	変	×	写	×

所有アイテム
- ー
- ー
- ー
- ー

生息地：月花宮殿・太陽の間	
Hp：700	種族：ー
硬さ：2	げきりん値：0
攻撃：0	Abs：0
防御：0	お金：0
特殊攻撃：ー	
弱点：ー	
効果○：ー	
効果×：ー	

マンモ



持	×	変	×	写	×

所有アイテム
- ー
- ー
- ー
- ー

生息地：夢のらせん	
Hp：3600	種族：ケモノ
硬さ：3	げきりん値：10
攻撃：119	Abs：0
防御：85	お金：0
特殊攻撃：ー	
弱点：ケモノ斬り	
効果○：ー	
効果×：銃	

ナイトメア

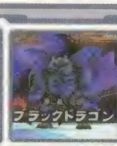


持	×	変	×	写	×

所有アイテム
- ー
- ー
- ー
- ー

生息地：夢のらせん	
Hp：3800	種族：魔人
硬さ：3	げきりん値：10
攻撃：117	Abs：0
防御：85	お金：0
特殊攻撃：ー	
弱点：退魔	
効果○：ー	
効果×：銃	

ブラックドラゴン



持	×	変	×	写	×

所有アイテム
- ー
- ー
- ー
- ー

生息地：夢のらせん	
Hp：4000	種族：竜族
硬さ：3	げきりん値：10
攻撃：123	Abs：0
防御：85	お金：0
特殊攻撃：ー	
弱点：ウロコ斬り	
効果○：ー	
効果×：銃	

ユーサー

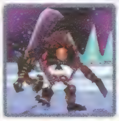


生息地：夢のらせん	
Hp：4100	種族：カラクリ
硬さ：3	げきりん値：10
攻撃：116	Abs：0
防御：85	お金：0
特殊攻撃：ー	
弱点：雷	
効果○：ー	
効果×：銃	

持 × 変 × 写 ×

所有アイテム
- ー
- ー
- ー
- ー

ガジャ・アイン



生息地：夢のらせん	
Hp：4000	種族：不死
硬さ：3	げきりん値：10
攻撃：115	Abs：0
防御：85	お金：0
特殊攻撃：ー	
弱点：炎、退魔	
効果○：ー	
効果×：銃	

持 × 変 × 写 ×

所有アイテム
- ー
- ー
- ー
- ー

ガジャ・ツヴァイ



生息地：夢のらせん	
Hp：4000	種族：不死
硬さ：3	げきりん値：10
攻撃：122	Abs：0
防御：85	お金：0
特殊攻撃：ー	
弱点：冷気、退魔	
効果○：ー	
効果×：銃	

持 × 変 × 写 ×

所有アイテム
- ー
- ー
- ー
- ー

ダークエレメント



生息地：夢のらせん	
Hp：6000	種族：ー
硬さ：2	げきりん値：0
攻撃：147	Abs：0
防御：22	お金：0
特殊攻撃：ー	
弱点：ー	
効果○：ー	
効果×：ー	

持 × 変 × 写 ×

所有アイテム
- ー
- ー
- ー
- ー

メタルポルカス



生息地：ゼルマイト鉱山洞・怪しい洞窟	
Hp：20000	種族：ー
硬さ：4	げきりん値：0
攻撃：145	Abs：0
防御：85	お金：0
特殊攻撃：ー	
弱点：雷、粉砕	
効果○：ー	
効果×：ー	

持 × 変 × 写 ○

所有アイテム
- ー
- ー
- ー
- ー

魔神(本体)



生息地：ゼルマイト鉱山洞・最深部	
Hp：50000	種族：ー
硬さ：3	げきりん値：0
攻撃：145	Abs：0
防御：65	お金：0
特殊攻撃：ー	
弱点：退魔	
効果○：ー	
効果×：ー	

持 × 変 × 写 ×

所有アイテム
- ー
- ー
- ー
- ー

チビ魔神



生息地：ゼルマイト鉱山洞・最深部	
Hp：12000	種族：ー
硬さ：6	げきりん値：0
攻撃：152	Abs：0
防御：35	お金：0
特殊攻撃：ー	
弱点：ー	
効果○：ー	
効果×：ー	

持 ○ 変 × 写 ×

所有アイテム
- ー
- ー
- ー
- ー

サポートキャラクター

戦闘に直接参加するわけではないが、仲間に加えておくと冒険がより楽しくなる心強い味方。そんなサポートキャラクターたちの能力を紹介する。

ユリスたちの冒険をサポートする3人目の仲間

ユリスたちの冒険をあらゆる面でサポートしてくれるのが、ここで紹介する27人のサポートキャラクターだ。なかにはストーリーが進むことで仲間になる者もいるが、ほとんどは第2章のジオラマ作成イベント以降に自分から声をかけて仲間に誘わなければならない。サポートキャラクターは、仲間になるとジオラマに移住させない限り、列車に乗り込んでユリスたちと行動を共にする。また、3人目のパーティメンバーとしてダンジョン探索へ連れていくことができ、列車内や移住させた家に行けばいつでも3人目の仲間にできる。状況に応じて仲間を入れかえていこう。

列車内座席位置

1両目

		パウ
ダック先生		ミーナ
		ボルネオ
ドニー	2両目へ↓	グリン
クレア		ポーク

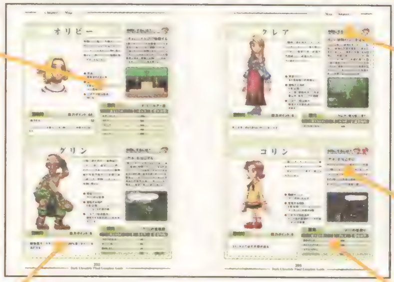
2両目

	↑1両目へ	
ミレーネ		バッカー保安官
ルネ		スチュアート
トム	3両目へ↓	ポリーおばさん
ニード町長		ジラード

3両目

	↑2両目へ	
パトリ		ジュリア
ルーシオ		ブルーノ神父
オリビー	コンダ●	フラビン
ローザばあさん		コリン

サポートキャラクターページの見方



DATA

アイテム「メモ帳」で見られるクエスト名、登場する時間帯と場所、ジオラマに移住させるための条件を、キャラクターごとにまとめている。

話しかけるキャラクター

仲間に誘う場合、ユリスとモニカのどちらで話しかけるか。ふたりの顔がある場合はどちらで話しかけてもいい。

仲間にするためのイベント攻略法

そのキャラクターを仲間にするための方法を書いている。

能力コマンド

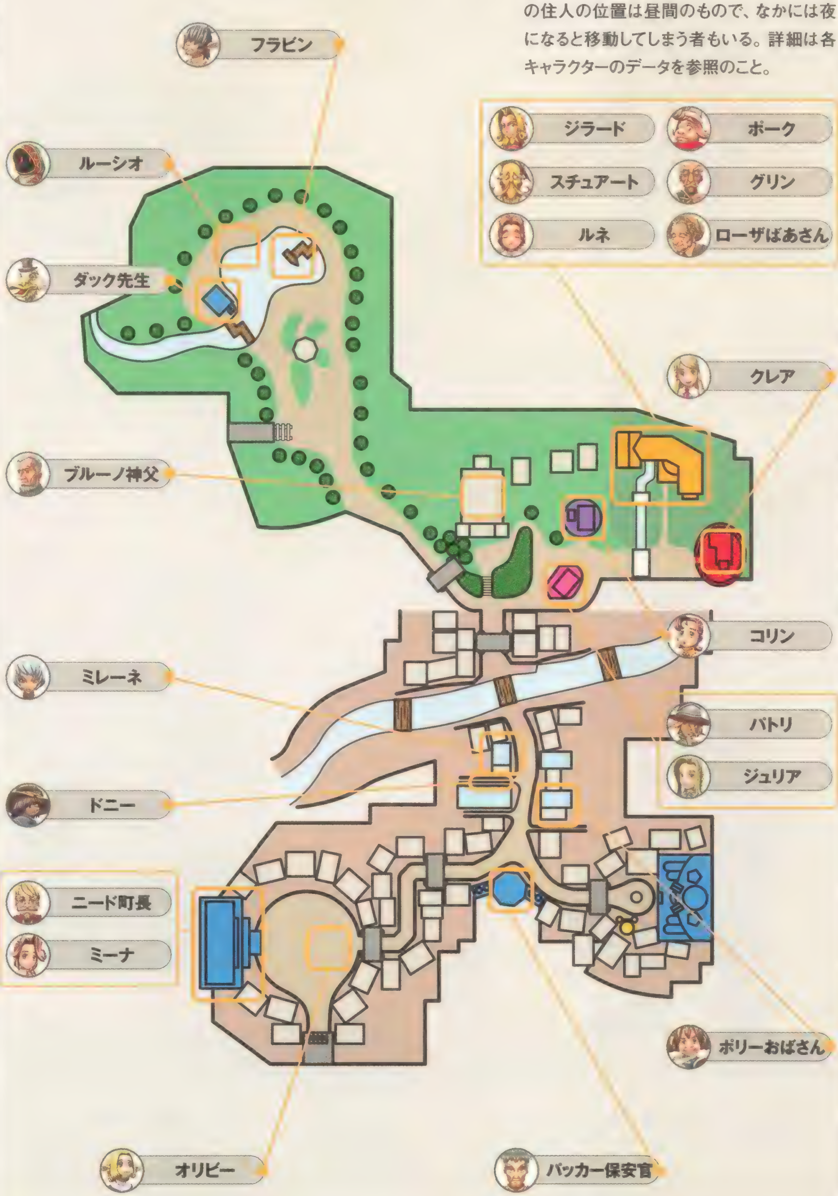
そのキャラクターが持っている能力を紹介している。サポートキャラクターには、3人目としてパーティにいるだけで能力を発揮するタイプと、コマンドを使ってはじめて能力を発揮するタイプが存在する。

列車で買えるアイテム

仲間に加えたあと、列車内や移住先のジオラママップでそのキャラクターから購入または交換によって入手できるアイテムを紹介。なかには、そのキャラクターからしか手に入らないアイテムもある。

サポートキャラクター分布図

この分布図は2章のジオラマイベント開始直後のもの。なお、これらのパームブリンクスの住人の位置は昼間のもので、なかには夜になると移動してしまう者もいる。詳細は各キャラクターのデータを参照のこと。



オリビー

仲間にした場合、各種ルアーが買えるようになるのが最大のメリット。ルアーがあれば大物の魚が狙えるし、釣り大会での優勝も狙いやすくなるはずだ。



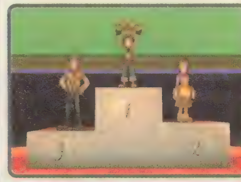
● 登場する場所
パームブリンクス・広場入口

● ジオラマ移住条件
特になし

仲間にするには？

ギョレース大会で優勝する

4章でギョレース大会開催イベントが発生したあと、大会に優勝してオリビーに話しかければ仲間になる。クラスはビギナーでかまわないが、それでも難易度は高め。冒険の合間にエサをあたえながら、じっくりと魚を育てよう。



冒険時　能力ポイント：64

● おうえん　……………1回につき32ポイント使用

ビンビンドリンクを飲んだときと同じように、攻撃力が2倍になる。

販売　オリビールアー店

買えるもの	販売価格	販売時期
ルアーロッド	1200	―
スピナー	300	―
フロッグ	300	―
ミノー	300	―
フォーク	300	―

グリン

冒険に連れ出すと、植物属モンスターに対し、通常の20%増しのダメージをあたえられる。植物属が多数登場する七色蝶の森へ赴くときに仲間に入れておくと有利に戦える。



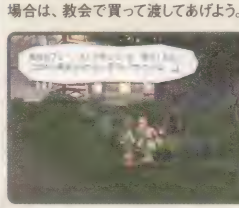
● 登場する場所
パームブリンクス・ユリスの家の庭

● ジオラマ移住条件
移住させる家の近くに木が生えていること

仲間にするには？

「聖水」を用意する

2章でジオラマが作れるようになったあと、最初に仲間にすることになるのがグリン。グリンは病気にかかった木を治すための薬、聖水を欲しがっている。聖水はここまでにモンスターから入手済みの可能性が高い。持っていない場合は、教会で買って渡してあげよう。



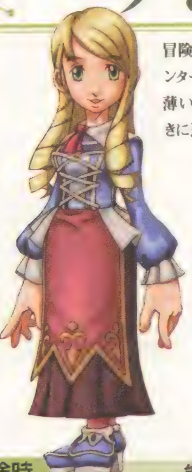
冒険時　能力ポイント：0

● 植物属モンスターに通常より20%多くダメージをあたえる。連れているだけで効果がある。

販売　グリンの盆栽屋

買えるもの	販売価格	販売時期
ゴロゴロ丸太	20	―
ガッシリ石	20	―
森のしずく	20	―
ウメおにぎり	800	5章以降

クレア

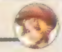


冒険時に連れ出すと、モンスターのげきりんカウンターのチップ数を2個増やしてくれる。効果の薄い武器や、普段使わない武器を育てたいときに連れていくといい。

● 登場する場所
パームブリンクス・昼＝駅前のカフェ付近／昼以外＝自宅クレアの部屋

● ジオラマ移住条件
移住させる家の近くにランプがあること

仲間にするには？



珍しい植物の写真を見せる

クレアは珍しい植物を見たがっている。珍しい植物の写真を撮影して彼女に見せてあげよう。撮影の対象となる植物は、七色蝶の森にいるモンスターのヒマーラか、同じく七色蝶の森・七色の滝で撮影できるラフレシアのくきのどちらか。撮影したらクレアに写真を見せに行こう。見せるといっても写真を持った状態で話しかければOK。



冒険時　能力ポイント：0

● モンスターのげきりんチップを＋2してくれる。連れているだけで効果がある。

販売　クレア、売りま～す！

買えるもの	販売価格	販売時期
ギフトカプセル	400	―

コリン

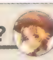


自称ラッキーガールのコリン。彼女がついていれば、ダンジョン内にあるコイントスで必ず天使を引き当てられる。

● 登場する場所
パームブリンクス・モートンの家の2階

● ジオラマ移住条件
移住させる家がピンク色の屋根のレンガの家で、さらにポストが設置してあること

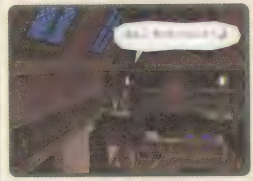
仲間にするには？





かくれんぼでコリンを見つける

モートンの家の2階にいるコリンに話しかけると、かくれんぼがスタート。まずは、クレアの家の2階（下の写真の場所）へ移動し、そこで見つけたら次はユリスの部屋へ探しに行きふたたび見つけると仲間になってくれる。かくれんぼがはじまると、何日たとうが何時だろうが見つけるまで同じ場所に隠れている。



冒険時　能力ポイント：0

● コイントスで必ず天使が出るようになる。連れているだけで効果がある。

販売　コリンの髪飾り

買えるもの	販売価格	販売時期
黄色のリボン	200	―
ストライプリボン	220	―
ユウカクのくし	350	―
スワローテイル	240	―

ジュリア



パトリの奥さん、ジュリア。特殊能力の「まどわし」を使うと近くにいるモンスターを行動不能状態にしてくれる。

● 登場する場所
パームブリンクス・パトリの家

● ジオラマ移住条件
特になし

冒険時　能力ポイント:48

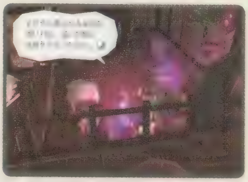
● まどわし　……………1回につき21ポイント使用

戦闘BGMに切りかわった状態で「まどわし」を使えば敵を行動不能状態にできる。

仲間にするには?

パトリを仲間にする

パトリが描いた絵画のなかの女性、ジュリア。彼女を実体化するには金の絵の具で絵を仕上げればいいらしい。ジュラクモールで金の絵の具を購入し、パトリに渡そう。すると、実体化したジュリアはパトリと共に仲間になる。



販売　ジュリアリング店

買えるもの	販売価格	販売時期
魔法のうでわ	200	—
黄金のリング	350	3章以降
クリスタルリング	740	4章以降
ポックルクル	860	5章以降
鉄壁のコイン	1500	2～4章

ジラード



冒険に連れていくと、銃のレベルアップ時に合成ポイントといずれかの属性が＋1される。銃を集中的に強化したい場合は、ジラードを連れてダンジョンへ行くといい。

● 登場する場所
パームブリンクス・ユリスの家のジラードの部屋

● ジオラマ移住条件
移住させる家のカルチャーポイントが20以上あること

冒険時　能力ポイント:0

● 銃のレベルアップ時に合成ポイントといずれかの属性値のいずれかが+1される。連れているだけで効果がある。

仲間にするには?

「ラッパガン」をビルドアップ

ジラードから受け取ったラッパガンを、ベルトリガーまでビルドアップして話しかけると仲間になってくれる。正直にビルドアップをしなくても、ジュラクモールで売っているベルトリガーを買ってから話しかけても仲間にすることができる。



販売　ジラード銃器店

買えるもの	販売価格	販売時期
ラッパガン	300	—
マジックガン	560	4章以降
グレネードガン	500	3章以降
ワイルドキャット	900	5章以降
ターキー	460	4章以降

スターブル

冒険に連れ出すといつでもライドポッドの燃料補給ができる。また、ユリスの右手武器がレベルアップしたときに、合成ポイントといずれかの属性が＋1される。



● 登場する場所
—

● ジオラマ移住条件
特になし

仲間にするには？

2章開始時に仲間になる

1章の終盤から一緒に行動することになり、2章開始と同時に連れて歩くことが可能となる。仲間になったあとは、ほかのサポートキャラクターとは違い、バース壱号の2両目、客車出入り口付近にいる。



冒険時　能力ポイント：64

- ユリスの右手武器のレベルアップ時に合成ポイントといずれかの属性値が+1される。連れているだけで効果がある。
- 武器修理……………1回につき12ポイント使用
- アーム修理…………1回につき18ポイント使用
- 燃料補給……………1回につき64ポイント使用

武器修理は右手武器のWHpを、アーム修理はライドポッドの武器のWHpを回復できる。燃料補給はライドポッドの燃料を満タンまで回復できる。

販売　スターブルのパーツ屋

買えるもの	交換EXP	販売時期
コア改	900EXP	—
コアⅡ	1400EXP	コア改購入後
コアⅢ	2000EXP	コアⅡ購入後
スーパーコア	3500EXP	コアⅢ購入後
ハイパーコア	5000EXP	スーパーコア購入後
マスターグレードコア	6500EXP	ハイパーコア購入後
冷蔵庫ボディ	700EXP	6章以降
木箱ボディ	800EXP	5章以降
超合金ボディ	1100EXP	7章以降
ワイン樽キャノン	400EXP	—
ハンマーアーム	800EXP	6章以降
サムライアーム	1100EXP	4章以降
タンクレッグ	600EXP	—
ローラーフット	700EXP	3章以降
バギー	800EXP	7章以降
バックパック・たる式	600EXP	4章以降
ボイスユニット	1000EXP	—
シールドキット	600EXP	—

スチュアート



一緒に連れていれば、5秒に1回、HPの最大値の5%をオートで回復してくれる。ただし、能力ポイントを1回につき2消費する。また、白の封印のエリアでは回復できない。

● 登場する場所
パームブリンクス・ユリスの家の入口

● ジオラマ移住条件
近くに水がないこと。ベニーティオは不可。

仲間にするには？



オークションのお金を用意する

仲間にするためには本の落札代金2000 ギルダが必要。お金を用意して話しかければ、結果的に1400 ギルダで落札し、600ギルダをおつりに仲間になる。なお、1000ギルダ未満、1000ギルダ以上、1500ギルダ以上と手持ちがかわるたびにセリフがかわる。



冒険時　　能力ポイント：52

● オートでHPを回復してくれる
…………………………1回につき2ポイント使用

販売　　スチュアート靴店

買えるもの	販売価格	販売時期
革のくつ	200	—
ウィングシューズ	225	—
ワークシューズ	210	—
ドラゴンソール	250	—

ダック先生



冒険に連れていくと、すべての状態異常を回復できる「しんさつ」を行なえる。状態異常回復アイテムのマイティーヒールを買う余裕がないときに連れ歩くといいだろう。

● 登場する場所
パームブリンクス・キンガートン医院

● ジオラマ移住条件
特になし

仲間にするには？

3章開始時に仲間になる

ダック先生は2章の終盤から3章にかけてのイベントで強制的に仲間になる。先生のいるキンガートン医院のある場所は、パームブリンクスの池の近く。先生と話したあと、いどうコマンドでてんびん谷に戻ると時間が短縮できる。ダック先生を連れてリンの家に戻るとイベントが進行し、3章に入ると、冒険に連れていけるようになる。



冒険時　　能力ポイント：96

● しんさつ　……………1回につき32ポイント使用

全状態異常の回復。

販売　　キンガートンドラッグ

買えるもの	販売価格	販売時期
マイティヒール	300	—

ドニー



アイテム販売からカギ開けまでマルチに活躍するドニーだが、実はスクープネタを教えてくれるのが仲間にしたときの最大のメリット。スクープを撮るためのネタが欲しい場合はドニーのもとへ!

仲間にするには?



2種類のコインを渡す

ドニーが欲しがっている商いの象徴、暗黒のコインと鉄壁のコイン。運が良ければ宝箱から入手することも可能。手っ取り早く仲間にしたい場合は、2章のジオラマモードを進めて未来のジュラクモールを復活させれば、ウッディテイラーで買うことができる。どちらのコインも1500ギルダで購入できる。

● 登場する場所
パームブリンクス・地下水道入口のドニーの秘密基地

● ジオラマ移住条件
特になし

冒険時　能力ポイント:0

- カギのかかった扉を解除。
- カギのかかった宝箱を解除。

販売　ドニーの友情ショップ

買えるもの	販売価格	販売時期
デニムのオーバー	500	3章以降
ハンチング	200	4章以降
キャスケット	220	5章以降
ツートンベレー	240	7章以降
ファクトリーキャップ	200	6章以降
ふんわりパン	30	―
毒消しドリンク	40	―
リペアの粉	80〜200	―
ガンリペア	160〜300	―
宝箱のカギ	500	―
スクープメモ	50	―

トム



冒険に連れていくと、ダンジョンの途中でも攻撃用アイテムを補充できるのが頼もしい。また、爆弾・改は1個500ギルダで売れる。これを利用すれば資金稼ぎもできるぞ。

仲間にするには?

2章開始時に仲間になる

つねにスターブルやボルネオと行動しているので、ストーリーを進めていけば2章開始と同時に仲間になるが、ジオラマに配置できるのは5章以降。ボルネオの部下として働く彼は目立たない存在だが、彼の作る爆弾・改を売ればお金稼ぎができる点には注目したい。ジオラマ作成などで資金不足に陥ったら、爆弾を作らせて売りに行こう。



● 登場する場所
―

● ジオラマ移住条件
特になし

冒険時　能力ポイント:64

- 爆弾の作成 …………1回につき32ポイント使用

販売　トムの火薬

買えるもの	販売価格	販売時期
火薬	20	―

ニード町長



冒険に連れていくと、倒したモンスターから通常の30%増しでお金を入手できる。8章に入ると、高価な宝石アイテムが売り出されるようになるので、ニードを連れて資金を集めておこう。

● 登場する場所
パームブリンクス・役場町長室

● ジオラマ移住条件
移住させる家の近くにポストがあること

冒険時　能力ポイント:0

- 敵を倒したときに通常より30%多くお金を入手できる。連れているだけで効果がある。

仲間にするには?



金庫の暗証番号を推理する

金庫の暗証番号になっているクレアの誕生日は、町長が話す3つの手がかりから推理できる。手がかり1と2から、4本足の動物で冬の星座＝山羊座ということが判明。手がかり3からは7と3の両方で割り切れる数字の日＝21日ということがわかる。以上のヒントから導き出される日付は12月21日、つまり暗証番号は1221となる。

販売　ニードのメダル交換所

交換できるもの	交換枚数	販売時期
ピエロスーツ	55枚	—
ピエロのぼうし	40枚	—
ピエロのくつ	40枚	—
プリンセスドレス	60枚	—
パンサーセパレート	65枚	—
プリンセスオーブ	40枚	—
ねこのすず	45枚	—
プリンセスブーツ	40枚	—
パンサーブーツ	50枚	—
名前変更券	10枚	—

パウ



パウを連れているとフロアの全体マップが表示されるうえに、ミミックも探知してくれる。そのため無駄な宝箱を開けずにすみ、モンスターせん滅のお題クリアが一気にラクになる。

● 登場する場所
ベニーティオ・パウの家

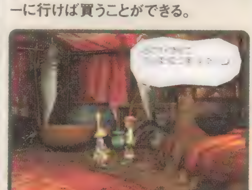
● ジオラマ移住条件
移住させる家の近くに実のなる木が生えていること

仲間にするには?



「ニンジン」を用意する

4章で初登場するパウだが、仲間にできるのはシグーのイベントが終わる5章以降。5章になってからパウの家に行って話しかけると、彼は大きな魚ぐらいの赤い食べ物をくれれば仲間になるという。この食べ物とは、ズバリ、ニンジンのこと。ニンジンは、フラビンの店か、未来のジュラクモールのキノコバーガーに行けば買うことができる。



冒険時　能力ポイント:0

- 嗅ぎ分け(マップ表示)。連れているだけで効果がある。
- ミミック検知。連れているだけで効果がある。
- ゲートキーモンスター検知。連れているだけで効果がある。

その他

- 冒険のヒントをくれる

パッカー保安官



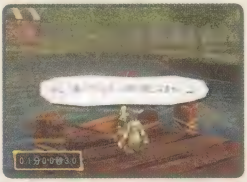
冒険中にモンスターメモを見せてくれるパッカー保安官。だが、モンスターメモを買えばそんな機会は少ない。実際にはてんびん谷に移住させるために仲間にするキャラクターである。

- **登場する場所**
  パームブリンクス・昼＝警察署前／夜＝警察署カウンター
- **ジオラマ移住条件**
  移住させる家が柵に囲まれていて、門がついていること

仲間にするには？

ダッシュで2分1秒の壁を切る

パッカーのいる場所から池のボートの位置まで行き、再び戻ってくるのがダッシュのコース。スタート時は、パッカーのうしろから声をかけ、スタート直後に障害物に引っかからないようにしよう。ボートの位置まで来ると「！」が出るので、ボタンを2回、確実に押すこと。ショートカットはできないので、内々への正確なコースどりが要求される。



冒険時　　能力ポイント：0

- モンスターメモを見せてくれる。

その他

- モンスターメモを見せてくれる。

パトリ



モンスターがいる状態でダンジョンから脱出すると、通常はお金が半分になってしまうが、パトリを連れていればお金を減らさずにいつでも脱出ができるようになる。

- **登場する場所**
  パームブリンクス・パトリの家
- **ジオラマ移住条件**
  移住させる家の屋根が紫色であること

仲間にするには？

パトリに金の絵の具を渡す

パトリの願いは、自分が描いた絵のなかの女性、理想の花嫁ジュリアを実体化させること。そのためには金の絵の具が必要らしい。金の絵の具は未来のジュラクモールで入手可能。ウッディテイラーで1500ギルダで買ってもいいし、ジュラクの枝を完成させ、金の卵のある場所から入手してもいい。なお、パトリを仲間にするとジュリアもいっしょに仲間になるが、なぜか一緒に住むことのない夫婦であった。

販売　　パトリのペンキ屋

買えるもの	販売価格	販売時期
ペンキ(あか)	30	—
ペンキ(あお)	30	—
ペンキ(くろ)	30	—
ペンキ(みどり)	30	—
ペンキ(オレンジ)	30	—
ペンキ(き)	30	—
ペンキ(むらさき)	30	—
ペンキ(ピンク)	30	—

冒険時　　能力ポイント：72

- **ダンジョン脱出** ………1回につき32ポイント使用

お金を減らさずに、いつでもダンジョンから脱出できる。

フラビン

釣り用のエサは魚を飼う場合に大量に必要となるため、ギョレース開催後足りなくなることが多い。フラビンが仲間になれば、いつでもエサが買えるようになる。



● 登場する場所
パームブリンクス・公園の池のボート前

● ジオラマ移住条件
移住させる家の近くに川があること

仲間にするには?



60cm以上のノンキーを釣る

ノンキーはパームブリンクスの池、怪魚の沼、てんびん谷停車場、ステラ渓谷などに生息している。エサはトゲッチ、ミミー、イモダンゴ、ミノン、バッタンが好み。特に朝から昼の時間帯がよく釣れる。ノンキーの平均的な大きさは50cmだが、場所とエサがあっていて、つり竿の能力があがっていればなんどかトライするうちに60cm以上のものが釣れる。フラビンがいるパームブリンクスの池で挑戦するといいだろう。

冒険時　能力ポイント:64

● エサをつくる …………1回につき18ポイント使用

釣った魚にあげるエサのなかからランダムで1種類を、3個作ってくれる。

販売　フラビンのエサ屋

買えるもの	販売価格	販売時期
トゲッチ	80	—
ミミー	80	—
エヴィ	80	—
ニンジン	80	—
イモダンゴ	80	—
ミノン	80	—
バッタン	80	—
プチフィッシュ	80	—

ブルーノ神父



戦闘中にHpがゼロになる前に、一度だけ自動回復してくれる。封印のされているダンジョンには神父を連れていくといいだろう。

● 登場する場所
パームブリンクス・教会祭壇前

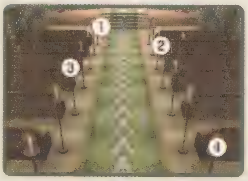
● ジオラマ移住条件
移住させる建物が教会であること

仲間にするには?



ロウソクのしかけを解く

全部で14本あるロウソクだが、1ヵ所触れると最高で4つまで同時に火を消すことができる。つまり、うまくやれば左右2ヵ所ずつ、合計4ヵ所の火を消すことで全部のロウソクの火を消すことができる。写真を参考に左奥の❶から数字の順番に火を消していこう。



冒険時　能力ポイント:72

● 復活

一度だけ瀕死状態から復活させてもらえる。

販売　ブルーノ神父の回復所

買えるもの	販売価格	販売時期
毒消しドリンク	40	—
聖水	40	—
石けん	40	—
メドゥーサの涙	80	—

ポーク



ポークは冒険中、Hpを完全回復できるごくじょうチキンを2回作り出してくれる。ごくじょうチキンは中盤～終盤の必須回復アイテム。ボス戦などで有効利用したい。

● 登場する場所
パームブリンクス・ユリスの家のキッチン

● ジオラマ移住条件
特になし

仲間にするには？



「とんがりマロン」を用意する

カスタニャッチョの材料となるとんがりマロンは、七色蝶の森を冒険中に宝箱から入手できる。ポークを仲間にできるようになるまで、使わずに取っておくといいだろう。全部使ってしまったり、どうしても宝箱から入手できない場合は、未来のジュラクモールにあるキノコバーガーズで300ギルダで買うことができる。



冒険時　能力ポイント：64

■ 料理する ……………1回につき24ポイント使用

回復アイテム、ごくじょうチキンを作ってくれる。

販売　ポークの出張料理

買えるもの	販売価格	販売時期
ごくじょうチキン	120	―

ポリーおばさん



序盤～中盤にかけて利用することの多い回復アイテムがふんわりパン。ダンジョン内でも入手可能だが、ポリーおばさんを連れていれば最大5個まで作ってくれる。

● 登場する場所
パームブリンクス・ポリーズベーカリー

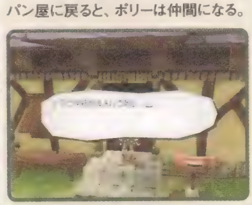
● ジオラマ移住条件
移住させる家の近くにリヤカーが置いてあること

仲間にするには？



ポリーのお使いを引き受ける

ポリーのお使いとはカリカリパンをモートンに届けること。パンを預かりアイテム屋でモートンに話しかけたらモートンの家に行って、扉を調べよう。その後、再びアイテム屋でモートンに話しかけパン屋に戻ると、ポリーは仲間になる。



冒険時　能力ポイント：64

■ パンを作る …………1回につき12ポイント使用

回復アイテム「ふんわりパン」を作ってくれる。

販売　ポリーズベーカリー

買えるもの	販売価格	販売時期
小麦粉	20	―
砂糖きび	20	―
激辛ペッパー	20	―
ふんわりパン	30	―
おいしい水	80	―

ボルネオ



連れているだけでモンスターがジオラマ用の材料を持っていれば、確実に落とすようになるお得なキャラクター。モンスターがなんの材料を持っているかは、P249からのモンスターデータを参照のこと。

● 登場する場所
—

● ジオラマ移住条件
特になし

仲間にするには？

2章開始時に仲間になる

スターブルやトムと同じく、1章終盤のイベントで、ユリスたちと行動を共にすることとなり、バース壱号の整備士として活躍してくれる。なお、5章で移住させる前までは、いつも列車の外の進行方向いちばん前で、線路を塞ぐ廃材の撤去作業をしている。



冒険時　能力ポイント：0

● モンスターがジオラマ材料を持っていれば、倒したときに確実に入手できる。連れているだけで効果がある。

販売　ボルネオ鉱石店

買えるもの	販売価格	販売時期
ごつごつ岩	20	—
金のノベ板	1000	—
銀の玉	200	—
銅のかたまり	50	—

ミーナ



ダンジョン内で、1回だけ状態異常とHPを完全回復できる能力を持っている。猛毒のトラップにかかって瀕死寸前になったときなどが、能力の見せどころ。

● 登場する場所
パームブリンクス・役場ロビー（昼のみ）

● ジオラマ移住条件
シャーロット以外の場所であること

仲間にするには？



スフィーダを10ステージ以上クリア

3章でスフィーダができるようになったら、すぐにミーナに会いに行こう。モニカでミーナと話したあとでないと、スフィーダのクリア数はカウントされない。



冒険時　能力ポイント：64

● いやし ……………… 1回につき64ポイント使用

HPや状態異常を完全回復する。

販売　ミーナの洋服屋

買えるもの	販売価格	販売時期
パンプキンパンツ	200	—
ストライプワンピース	250	—
星のレオタード	600	8章以降
ナイトブーツ	200	—
メタルブーツ	240	4章以降
ウィングブーツ	260	5章以降
マジカルブーツ	260	6章以降

ミレーネ

連れて歩くと、剣がレベルアップするときに合成ポイントと武器属性のいずれかが＋1される。モニカの剣を集中的に強化したい場合に連れていきたいキャラクターだ。



● 登場する場所
パームブリンクス・武器屋のカウンター

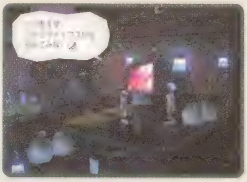
● ジオラマ移住条件
わらの家以外

仲間にするには？



グラディウスを2段階ビルドアップ

グラディウスを2段階ビルドアップさせるとサンドブレードかチョッパーのどちらかに成長する。ふたつの剣のいずれかをあらかじめ持っていれば、グラディウスをもらったあとに話しかけるとすぐに仲間になってくれる。



販売　ミレーネの武器屋

買えるもの	販売価格	販売時期
バトルレンチ	200	—
ドリルレンチ	350	2章以降
粉砕レンチ	600	4章以降
亀の甲羅	300	2章以降
びしゃもんハンド	500	3章以降
クラシックショット	150	—
バゼラード	250	—
グラディウス	300	—
シャムシール	600	4章以降
黄金のリング	350	3章以降
イバラのうでわ	820	4章以降
緑のオーバーオール	500	8章以降
赤のベスト	500	8章以降
パンプキンパンツ	200	8章以降
リペアの粉	80〜200	—
ガンリペア	160〜300	—
リングリペア	160〜300	2章以降

冒険時　能力ポイント：0

- 剣のレベルアップ時に合成ポイントといずれかの属性値が+1される。連れているだけで効果がある。

ルーシオ

連れていれば、不死属モンスターに対し通常の20%増しでダメージをあたえられる。だが、仲間にすればいつでもクリスタルを購入可能というメリットのほうが大きい。

● 登場する場所
パームブリンクス・公園の池周辺

● ジオラマ移住条件
移住させる家が2ブロック以上の高さに配置されていること



冒険時　能力ポイント：0

● 不死属モンスターに通常より20%多くダメージをあたえる。連れているだけで効果がある。

仲間にするには？

月の写真を撮って見せる

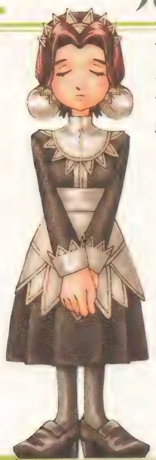
場所はどこでもいいので、夜になったらカメラを空に向けて月の写真を撮影しよう。あとはこの写真をルーシオに見せれば仲間になってくれるぞ。



販売　ルーシオエレメント

買えるもの	販売価格	販売時期
炎のクリスタル	150	―
冷気のクリスタル	150	―
稲妻のクリスタル	150	―
狩人のクリスタル	150	8章以降
退魔のクリスタル	150	8章以降
粉砕のクリスタル	150	8章以降
風のクリスタル	150	―
水竜のクリスタル	150	8章以降
力のクリスタル	200	8章以降
守りのクリスタル	150	8章以降
光のエレメント	60	―
聖のエレメント	60	―
土のエレメント	60	―
水のエレメント	60	―
冷気のエレメント	60	―
雷のエレメント	60	―
風のエレメント	60	―
火のエレメント	60	―
命のエレメント	60	―

ルネ



アイテム欄にある未装備の武器のWHpを、ゲーム中の1時間につき、2ポイント自動的で回復してくれる。一度に何種類もの武器を育てている場合は、ルネを連れていくといい。

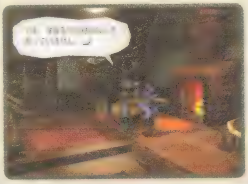
● 登場する場所
パームブリンクス・ユリスの家の使用人部屋

● ジオラマ移住条件
特になし

仲間にするには？

服の材料をそろえる

仲間にするために必要な材料は、意外と丈夫な布、銅のかたまり、ぶあつい皮の3つ。すべてモートンの店かコンダの店で買える。材料を渡したら、一度部屋を出てから話しかけよう。



冒険時　能力ポイント：48

● オートで装備していない武器のWHpを少しずつ回復してくれる。1回の回復につき2ポイント使用する。

販売　ルネのフルーツ屋

買えるもの	販売価格	販売時期
おいしい水	80	―
ときめきチェリー	60	―
ストーンベリー	60	―
ネバネバピーチ	60	―
毒リンゴ	60	―
まったりバナナ	60	―

ローザばあさん

ダンジョン探索中、Hpを完全回復できるとろりんチーズを最大3個まで作れるローザばあさん。ストーリー後半、手強い敵が続々と登場する際には心強い存在となるだろう。



● 登場する場所
パームブリンクス・昼＝ユリスの家の通路／夜＝役場前

● ジオラマ移住条件
特になし

仲間にするには？

「いっしょに冒険しよう」と入力する

ローザばあさんを仲間にする際の注意点は、昼と夜で居場所が違うことぐらい。声をかけると文字入力画面に切りかわるので、見本どおりに入力すればいい。特に時間制限があるわけでもないので、ゆっくり正確に入力しよう。



冒険時　能力ポイント：72

● チーズをつくる ………1回につき24ポイント使用

回復アイテムとろりんチーズを作ってくれる。

販売　ローザばあさんのお札屋

買えるもの	販売価格	販売時期
石化しないお札	50	―
時を止めないお札	50	―
呪われないお札	50	―
ネバネバしないお札	50	―
毒を無効にするお札	50	―

特殊な仲間、コンダ&リン

ほかのサポートキャラクターはいつでもパーティに加えられるが、コンダとリンだけは別。コンダは絶対に冒険に連れ出せないのでアイテム売買のみに利用していく。またリンが仲間になるのは第3章の一定期間だけ。この期間を過ぎるとリンは強制的に仲間からはずれてしまうのだ。

コンダ



ジオラマ用の材料はモンスターを倒すと手に入ることがあるのだが、コンダを仲間にすればお金で補充できる。列車の最後尾で営業しているので、材料が足りなくなったら買いにいこう。

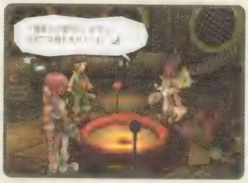
● 登場する場所
シャーロット・小人たちの家

● ジオラマ移住条件
移住させることはできない

仲間にするには?

2章でジオストーンを入手する

2章で行方不明のファブリース族を探し出すとカーペントリオンが使えるようになるが、この時点ではまだ仲間にならない。イベント後、はじめてジオストーンを持ち帰ったあとにやっと仲間になってくれる。その際に、ゴロゴロ丸太、意外と丈夫な布、ガラスのもと、砂糖きび、鉄クズ、火のエレメント、水のエレメントをプレゼントしてくれるうえに、持ち物を6個多く持てるようにもしてくれる。仲間となったあとは列車の最後尾でジオラマパーツを販売している。



販売　コンダの材料屋

買えるもの	販売価格	販売時期
ゴロゴロ丸太	20	—
ガッシリ石	20	—
ごつごつ岩	20	—
ワラの束	20	—
意外と丈夫な布	20	—
火薬	20	—
ガラスのもと	20	—
正体不明の骨	20	—
べっとり粘土	20	—
小麦粉	20	—
砂糖きび	20	—
激辛ペッパー	20	—
毒薬	20	—
森のしずく	20	—

買えるもの	販売価格	販売時期
鉄クズ	10	—
金のノベ板	1000	—
銀の玉	200	—
銅のかたまり	50	—
光のエレメント	60	—
聖のエレメント	60	—
土のエレメント	60	—
水のエレメント	60	—
冷気のエレメント	60	—
雷のエレメント	60	—
風のエレメント	60	—
火のエレメント	60	—
命のエレメント	60	—

リン

リンが仲間になるのは3章後半、病気の治療をしたあとから月の灯台に到着するまでのあいだのみ。しかもこの期間中は強制的にリンが仲間に加わり、ほかのキャラクターと交代できなくなるので注意しよう。リンをつれて戦闘すると、腕輪がレベルアップしたときに合成ポイントといずれかの属性が＋1されることになる。

- **登場する場所**
  てんびん谷・リンの家(3章のみ)
- **ジオラマ移住条件**
  移住させることはできない

仲間にするには？

3章でリンを助ける

3章中盤で病気のリンを救うと自動的に仲間に加わり、以後、3章終盤のギルトーニ戦が終了するまで一緒に行動することになる。リンが仲間になるのはこの短い期間だけで、4章以降は二度と彼女を仲間にすることはできない。リンが仲間にいるあいだはほかのキャラクターに変更できないので、この期間に集中してモニカの腕輪を鍛えるといいだろう。



冒険時　　**能力ポイント：0**

- 腕輪のレベルアップ時に合成ポイントといずれかの属性値が+1される。連れているだけで効果がある。



スクープリスト

世界をあちこち冒険していると珍しい風景やモンスターの個性が目にとまる。シャッターチャンスを逃さずに全スクープを撮るための貴重なアドバイスを紹介しよう。

このスクープリストでは、アイテム、スクープメモに記載される、スクープネタとなる53枚の写真の撮り方と、スクープ扱いでも発明のネタでもないのに、なぜだかタイトルの前に電球マークがつく85枚の写真の撮り方を紹介している。このなぜだか名前の前に電球マークのつく写真にも点数があり、実は、写真家レベルを上げるためには欠かせない存在なのだ。発明ネタとスクープネタだけでは写真家マスターにはなれないぞ。

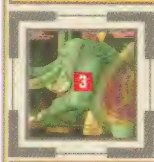


⬅カメラはアクティブアイテム欄にセットしておき、いつでも撮影できるようにしておこう。

スクープリストページの見方

リンダち 1 の勇姿

撮影場所：第1章　2 下水道・ポンプ室



正面からリンダちゃんに接近すると鼻ふり攻撃をしてくる。スクープネタとなる踏みつけ攻撃を誘うには、リンダちゃんの横か後ろ 4 近づき、すぐに離れてからカメラを構えよう。すると、前足を上げて攻撃する瞬間を撮影できる。

1 スクープネタのタイトル。スクープネタはゲーム中に撮影できる順番で並べられている。
2 撮影できる場所。
3 撮影した見本写真。
4 撮影方法。

リンダちゃんの勇姿

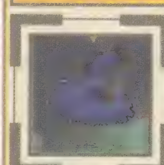
撮影場所：第1章　地下水道・ポンプ室



正面からリンダちゃんに接近すると鼻ふり攻撃をしてくる。スクープネタとなる踏みつけ攻撃を誘うには、リンダちゃんの横か後ろへ近づき、すぐに離れてからカメラを構えよう。すると、前足を上げて攻撃する瞬間を撮影できるようになる。

ナイトストーカー

撮影場所：第1章　地下水道・フロア3、4



バレリーナのように空中スピンをする姿を撮影。離れていると火炎攻撃を放ってくるので、まずはナイトストーカーに近づきスピン攻撃を誘おう。ナイトストーカーが身体をひねりはじめたらシャッターチャンス。

ぶらさがり男爵

撮影場所：第1章　地下水道　フロア4、5



ターゲットはヴァンガードをあやつる風船男爵。ヴァンガードが踏み潰し攻撃をするとき風船男爵が一瞬逆さづりになる姿を撮る。撮影方法は、ヴァンガードに密着してガード。踏みつけ攻撃のモーションを出したらシャッター連打。

ピエロロボの攻撃

撮影場所：第1章　地下水道・貯水池



ピエロのロボット、ハロウィーンがミサイルを発射する瞬間を撮るスクープ。ハロウィーンは離れているとミサイル攻撃か風船ボルカスを出す。目を開いてミサイルを発射したらカメラを構えてシャッターを押そう。

池の主さま

撮影場所：パームブリンクス公園



撮影場所はパームブリンクス公園にある池。桟橋にあるボートの位置に立ちAM0:00～AM4:00の時間帯にダック医院方向に向けてシャッターを切る。すると、白い影が写り、池の主さまの姿を撮影できる。

人食い草の怪笑

撮影場所：第2章　七色蝶の森・フロア1,3



被写体は人食い草。敵は毒攻撃か直接攻撃をしたあと、一休みなのかつぼみをモグモグさせる。その瞬間を激写。

お昼寝トーレ

撮影場所：第2章　七色蝶の森・フロア2,6



木のモンスター、トーレの姿を発見したら、ロックオンがギリギリできない位置まで距離をおく。すると戦闘態勢に入っていないトーレが昼寝をしている姿が見えるので撮影しよう。

危ないパンプキン

撮影場所：第2章　七色蝶の森・フロア2,4



パンプキンヘッドが武器を振り回す姿を撮ればいい。まずは、ターゲットをロックオンして後退。3発連続で爆弾を投げてくるので避けるかガード。そのあと、パンプキンヘッドが武器を振り回すぞ。

浮遊！ モーラー

撮影場所：第2章　七色蝶の森・フロア2,4



地面から顔を出したモーラーが、移動するときに空中を跳ねる姿を撮影。モーラーをロックオンしてから少し離れてカメラを構える。モーラーがジャンプした瞬間を逃さずにシャッターを押そう。

マスターウータン

撮影場所：第2章　七色蝶の森・怪魚の沼



怪魚の沼に住むマスターウータン。特別なポーズを要求されないスクープなので撮影は楽勝。怪魚の沼に行けばいつでも撮影できる。

エンペラーマーダン

撮影場所：第2章　七色蝶の森・怪魚の沼



沼の主の巨大魚、エンペラーマーダン。このスクープはマーダンの姿を撮るだけの簡単なものだが、エンペラーマーダンの依頼を達成してしまうと二度と撮影はできない。

ギューモのおたけび

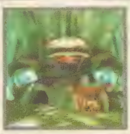
撮影場所：第2章　七色蝶の森・フロア7,9



ギューモがおたけびをあげている場面を撮るスクープだ。ギューモは、突進攻撃をしたあと、おたけびをあげることがある。その瞬間を撮影しよう。

モォーン！　ジュラク

撮影場所：第2章　ジュラクモール



未来に復活したジュラク様を撮影。第7章クリア後は撮影不可能となるので要注意。

ラフレシアのくき

撮影場所：第2章　七色蝶の森・七色の滝



第2章で、巨大な花・ラフレシアを咲かせたあと、スクープ写真の撮影が可能となる。ラフレシアの茎にピントをあわせてシャッターを切ればスクープゲット！　なお、ラフレシアのくきは、七色蝶を倒したあとでも撮影できる。

合体!　七色蝶

撮影場所：第2章　七色蝶の森・七色の滝



第2章のボス、七色蝶が合体する瞬間を撮影。七色蝶を倒す順番をわざとまちがえて合体を誘う。写真は合体する瞬間でも合体後の姿でもOKだが、七色蝶がラフレシアの中心から出てしまうとスクープとみとめられない。

突進!　トッシーン

撮影場所：第3章　ステラ渓谷・フロア1,2,6,11



ユリスやモニカに気がつくと、全速力で体当たり攻撃してくるトッシーン。その突進してくるさまがスクープとなる。思わず避けそうな気持ちを抑えて、ダメージ覚悟でトッシーンが突進してくる姿を撮影しよう。

素顔の鬼面族

撮影場所：第3章　ステラ渓谷・フロア1,2,8,12



撮影が難しい分類に入るスクープ。鬼面族に近づいてダメージを受けながらシャッターを切りつづけ、口からのぞく素顔を撮る。または、鬼面族が走って倒れた瞬間を撮るという方法もあるが、こちらは非常に難しい。

変形!　スタチュードッグ

撮影場所：第3章　ステラ渓谷・フロア3



カッコンカッコンとキュートな音を鳴らすスタチュードック。変形した瞬間を撮影すればスクープとなる。岩をぶつけて、敵が体勢を立て直すまでのあいだ、シャッターを連打!

岩男バンザイ!

撮影場所：第3章　ステラ渓谷・フロア3,5,12,14



硬い岩のモンスター、ゴーレムが地面を叩く攻撃がスクープネタだ。ゴーレムに近づくと、腕を振り回すか地面を叩く攻撃に出る。接近しては離れて撮影準備をくりかえし、シャッターチャンスを狙おう。

回転!　イワノフ

撮影場所：第3章　ステラ渓谷・フロア11,14,16



イワノフの回転攻撃がスクープネタ。イワノフがゴロゴロ回転して接近してくるときがシャッターチャンス!　ダメージを受ける覚悟で撮影だ。

ナイスマッサージ

撮影場所：第3章　ステラ渓谷・フロア11,13,14



カナリア司祭が自分の肩をマッサージする姿を撮る。カナリア司祭を見つけたら、離れたところから撮影のチャンスを待とう。しばらくするとカナリア司祭が肩を揉む仕草をするので、そこを撮影だ。

灼熱!　ドラゴンの炎

撮影場所：第3章　ステラ渓谷・ロア12,14,16



ドラゴンが熱い炎を吐く様を撮るスクープだ。ドラゴンに接近すると鋭い爪で攻撃され、運が悪いとストップ状態になってしまうので、一定の距離をキープしながらドラゴンが炎を吐くまで辛抱強く待とう。

幻のメムイータ

撮影場所：第3章　ステラ渓谷・ヨルダの谷



リンを仲間にしてヨルダの谷に行くと、メムイータが登場。特別な動きを要求しないネタなので撮影は難しくない。だが、チャンスは一度だけだ。

空を飛ぶ軍艦

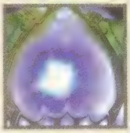
撮影場所：第3章　ステラ渓谷・岬の灯台ほか



デスアークは第3章の岬の灯台、第4章のDr.ジャミング戦、第5章のファイアスコールを破壊したあとの3回撮影のチャンスがある。Dr.ジャミング戦が一番撮りやすい。

月のクリスタル

撮影場所：ステラ・ポト



未来に復活したステラ・ポトにあるステラ寺院に月のクリスタルが出現する。ステラ寺院をのぼって、青く輝く月のクリスタルにピントをあわせて撮影しよう。ただし、第7章クリア後は撮影できない。

ベニーティオの夕日

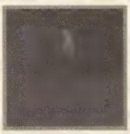
撮影場所：第4章　ベニーティオ



海が見えるベニーティオの町で夕日を撮影するとスクープ写真となる。PM4:30〜PM6:00までにベニーティオに行けば、水平線に落ちていく夕日が見られる。

落武者

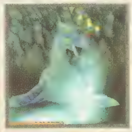
撮影場所：第4章　ベニーティオ



潮騒の洞窟入口とは反対側にふたつの空洞があるが、ヤシの木が生えている空洞に入ると奥に岩があり、そこが撮影スポットとなる。AM0:00〜AM4:00のあいだにシャッターを切れば落武者の撮影ができるのだ。

操られたシグー

撮影場所：第4章　潮騒の洞窟・古代壁画の洞窟



何者かに操られたシグーがスクープネタだ。どのアングルでもいいのであやつられたシグーを撮影しよう。ただし、戦闘後に撮影することは不可能。

古代壁画

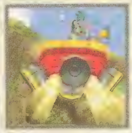
撮影場所：第4章　潮騒の洞窟・古代壁画の洞窟



古代壁画の洞窟に入ると、目の前に「ほろびの月」という壁画がある。スクープはその壁画を撮るのみだが、その前にあやつられたシグーとの戦闘があるので、イベントを終わらせてから撮影しよう。

Dr.ジャミング

撮影場所：第4章　潮騒の洞窟・シーグラたちの村



第4章のボス、Dr.ジャミングがスクープターゲット。戦闘開始後、その場から動かなければダメージを受けないので、最初に空を移動するジャミングを撮影してしまおう。ちなみにこのときデスアークも撮影できる。

ルナ研のエンブレム

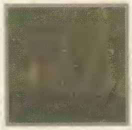
撮影場所：第4章　ステラ・ポト



未来に復活したルナ研センターラボの、頭上に輝くエンブレムを激写。

温泉幽霊

撮影場所：第5章　ヘイム・ラダ



ヘイム・ラダの左側にある温泉地帯。スクープはここにあった。AM0:00〜AM4:00のあいだに温泉地帯右側の温泉にカメラを向けてシャッターを切る。すると白い物体が浮かびあがるので、撮影しよう。

自爆！　ボンバーヘッド

撮影場所：第5章　ガンドール火山・フロア7,10,14



ボンバーヘッドが最後の悪あがきに自爆する様を撮る難易度高めのスクープ。まずはボンバーヘッドの体力を削って撮影準備。敵がこちらに走ってダイビングしてきたら自爆の合図。爆風に巻きこまれるのを覚悟して撮影しなければならない。

ファイアースコール

撮影場所：第5章　ガンドール火山・山頂



山頂にある巨大な機械、ファイアースコールを撮影。ガンドラダ大工房のグイスコンからもらった爆弾でファイアースコールを破壊すると、二度と撮ることはできない。

気絶するガシャス

撮影場所：第5章　ガンドール火山・フロア13,15,16



不死属モンスターのガシャスが気絶している場面を撮る。撮影するためには、岩を持ってガシャスに投げつけよう。岩がうまく命中すればガシャスは行動不能状態になるので、そこを撮影。

パズノス

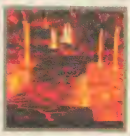
撮影場所：第5章　ガンドラダ大工房



未来に復活したガンドラダ大工房にある要塞パズノス。整備中のパズノスをどの階からでもいいのでカメラに収める。第7章をクリアすると撮影は不可能だ。

溶岩の道

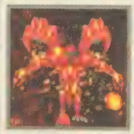
撮影場所：第5章　ガンドール火山・火口



ドナ・ホーンから託されたファイアホーンを吹いたときにできる溶岩の道を撮影する。

究極のギルトーニ

撮影場所：第5章　ガンドール火山・火口



溶岩の道の先に待ち受けるギルトーニを倒すと、究極のギルトーニが姿を現わす。撮影のアングルはどの場面でもOKだが、敵の攻撃はきびしいぞ。

墜落した軍艦

撮影場所：第5章　ガンドール火山・火口



デスアークが墜落した現場は、究極のギルトーニと戦ったのと同じ場所。究極のギルトーニを倒したあとでも撮影でき、そちらの方が安全だ。

イクシオン

撮影場所：第6章　月花宮殿停車場～第7章終了までの各停車場



第5章終盤のイベントから登場するイクシオン。第6章スタート直後から第7章終了までの各停車場で撮影できる。

月花宮殿

撮影場所：第6章　月花宮殿



月花宮殿を奥に進むと城に入る大きな扉がある。それこそがスクープネタの月花宮殿だ。第7章に入れば、このスクープはいつでも撮れるが、7章をクリアすると撮影はできなくなる。

グリフォンの素顔

撮影場所：第6章　月花宮殿エントランス



城に入るといよいよグリフォン大帝との戦闘。このときのグリフォンの姿を撮影だ。第7章でもグリフォンと戦うが、このスクープネタとなるのは6章に登場するグリフォンのみ。

時の祭壇

撮影場所：第6章　カザロフストーンヘンジ



月花宮殿のイベントを終えると、カザロフストーンヘンジに強制移動。そこで星のカギを入手して第6章が本格的にはじまるのだが、この星のカギが隠されていた祭壇がスクープネタとなっている。第7章が終わると撮影不可となるぞ。

土のラピス祭壇

撮影場所：第6章　七色蝶の森・大地に眠りし宝珠の間



フロアの奥にある土の祭壇がスクープネタ。土のラピスを守るガーディアンのトレントスが行く手を阻む。トレントスを倒してから撮影しよう。第7章が終わると撮影不可となる。

風のラピス祭壇

撮影場所：第6章　ステラ渓谷・風に守られし宝珠の間



フロアの奥にある風の祭壇がスクープネタ。風のラピスを守るガーディアンのラピスガーターが行く手を阻む。ラピスガーターを倒してから撮影しよう。第7章が終わると撮影不可となる。

水のラピス祭壇

撮影場所：第6章　潮騒の洞窟・海に眠りし宝珠の間



フロアの奥にある水の祭壇がスクープネタ。水のラピスを守るガーディアンのシードラゴンが行く手を阻む。シードラゴンを倒してから撮影しよう。第7章が終わると撮影不可となる。

火のラピス祭壇

撮影場所：第6章　ガンドール火山・炎につつまれし宝珠の間



フロアの奥にある火の祭壇がスクープネタ。火のラピスを守るガーディアンのインフェルノが行く手を阻む。インフェルノを倒してから撮影しよう。第7章が終わると撮影不可となる。

パズノスギガント

撮影場所：第6章　カザロフストーンヘンジ



4つのラピスを祭壇に収め、イベントが終了するとパズノスギガントが撮影可能になる。パズノスギガントはイクシオンの奥に立っているので、そこを撮影しよう。

発見！　金の卵

撮影場所：第6章　ジュラクモール



未来に復活したジュラクモールのジュラク様の枝の上に、スクープネタの金の卵がある。

太陽の花

撮影場所：第7章　月花宮殿・栽培園、アンドレアの部屋



光浴の花が並んでいる栽培園の奥にある太陽のテーブル。その上に太陽の花が置かれている。たとえここで撮り逃しても、アンドレアの部屋でも太陽の花を撮影できる。

太陽の間の門番

撮影場所：第7章　月花宮殿・太陽の間



グリフォン大帝の部屋に入る扉の左右に不気味な像が置いてある。どちらでもいいので、その像をファインダーに収めてシャッターを切ろう。

月の伝説

撮影場所：第7章　夢のらせん・宮殿テラス



夢のらせんで見られる赤い月。撮影できる場所はダークエレメントがいる宮殿テラスのみとなる。戦闘中にカメラを上に向けて赤い月を撮らなくてはならないため大ダメージは必至。ボスのダークエレメントを倒すと二度と撮影できなくなる。

復活！　ボルカス

撮影場所：第8章　ゼルマイト鉱山洞・怪しい空洞



第1章で倒したボルカスがメタルボルカスとなって再登場。空中を高速移動するが、離れていれば難なく撮れる。

発明ネタ以外の電球マークつき写真リスト

写真のなかには、タイトルの前に電球マークがついていても発明には使われないネタがある。これらの写真は、写真家レベルをあげるために利用することができる。ここでは、発明には使えないが撮影するとポイントが加算される写真を五十音順で紹介しよう。

スクープリストページの見方

アイテムショップ看板 1

撮影場所：パームブリンクス 2


3

モートンのアイテム屋の看板。外に置いてあるかぼちゃが目印。4

1 撮影できる写真のタイトル。
2 撮影できる場所。
3 撮影した見本写真。
4 撮影方法。

アイテムショップ看板



撮影場所：パームブリンクス

モートンのアイテム屋の看板。外に置いてあるかぼちゃが目印。

赤い家



撮影場所：ベニーティオ

高台にある赤い小屋を撮る。

アンドレアのベッド



撮影場所：月花宮殿

アンドレアの部屋にあるベッドを撮影。

植木



撮影場所：パームブリンクス

役場のなかや駅のホーム、メインストリート、モートンの家2F、ユリスの家1F、クレアの家などで撮影可能。

ウッディテイラー看板



撮影場所：ジュラクモール

ジュラク様の鼻の穴にあるお店がウッディテイラー。その店の看板を撮る。

温泉池



撮影場所：ヘイム・ラダ

ヘイム・ラダの1段下がった場所に広がる温泉地帯。その温泉を撮影する。

カーテン



撮影場所：パームブリンクス

ユリスの部屋や、パトリの家の窓際にあるカーテンを撮る。

絵画



撮影場所：パームブリンクス

パトリの家で撮影。

階段



撮影場所：パームブリンクス

駅ホームに下りる階段やメンテナスショップ室内、ジオラマパーツの木の階段を撮影。

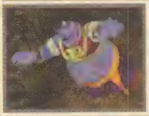
掛け軸



撮影場所：ステラ・ポト

ラオチャオ飯店店内の四隅に飾られている布が掛け軸だ。

影の大ボス



撮影場所：ゼルマイト鉱山銅

ゼルマイト鉱山最深部に出現し、空をフワフワ飛んでいる魔人を激写。

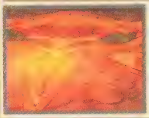
風の祭壇



撮影場所：カザロフストーンヘンジ

時の祭壇を囲む4つの祭壇。そのなかの緑色の石碑が風の祭壇だ。

ガラガラ織りの絨毯



撮影場所：ガンドラダ大工房

G-TOOLSの店内。床に敷いてある絨毯を撮る。

枯れ木



撮影場所：月花宮殿停車場

第6章スタート直後の月花宮殿停車場。荒れ果てた大地に倒れる木が枯れ木だ。

看板



撮影場所：パームブリンクス

メインストリートや駅前広場、入れない家のドアの上にある木製の看板を撮影。

キノコバーガーズ看板



撮影場所：ジュラクモール

ジュラク様の眉間にあるお店がキノコバーガーズだ。

ギョレース看板



撮影場所：パームブリンクス

役場前の広場で開催されているギョレース会場の看板を撮る。

銀のベンチ



撮影場所：月花宮殿庭園

ジオラマパーツの銀のベンチを配置して撮影する。

くわ



撮影場所：パームブリンクス

モートンの家2Fのほかジオラマパーツの干し草とくわから撮影できる。

コルバドの花壇



撮影場所：月花宮殿庭園

ジオラマパーツのコルバドの道の両脇にある花壇を撮影。

桟橋



撮影場所：ベニーティオ

ジオラマパーツの桟橋を配置して撮影。

自販機



撮影場所：パームブリンクス

モートンのアイテム屋店内の入口付近にある赤い機械を撮る。

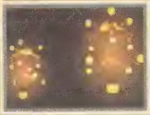
シャラの木



撮影場所：月花宮殿庭園

月花宮殿の庭園にある木を撮影。または、ジオラマパーツのシャラの木を撮る。

シャンデリア



撮影場所：パームブリンクス

役場1、2F、モートンのアイテム屋、ユリスの家1F、ユリスの部屋の天井にある。

じゅうたん



撮影場所：パームブリンクス

教会やパウの家。ジオラマパーツのわらの家で撮影できる。

樹木の本棚



撮影場所：シャーロット

シャーロットにある小人の家のなかに樹木がある。それが樹木の本棚だ。

ジュラクアームズ看板



撮影場所：ジュラクモール

ジュラクアームズの看板を撮る。

水車



撮影場所：ジオラマパーツを配置

ジオラマパーツの水車を配置して撮影する。

水晶



撮影場所：ジュラクモール

ジュラクアームズの屋根にある水晶を撮影。

スタンド



撮影場所：パームブリンクス

役場町長室の机の上にあるスタンドを撮る。

ステンドグラス



撮影場所：パームブリンクス

ユリスの家か、ジオラマパーツの教会室内で撮影。

ゼルマイト発見！



撮影場所：ゼルマイト鉱山銅

鉱山最深部のフロアにあるゼルマイト鉱石を撮る。

セイロ



撮影場所：ジオラマパーツを配置

中華屋台内にあるセイロを撮る。

線路



撮影場所：各駅の停車場

パームブリンクス駅のホームや、各地の停車場で撮れる。

掃除機



撮影場所：パームブリンクス

メンテナンスショップの地下か、ユリスの作業机の上で撮影。

体重計



撮影場所：パームブリンクス

メンテナンスショップを入って右手に体重計がある。

たいまつ



撮影場所：ベニーティオ

ベニーティオの停車場か、ベニーティオ入口にあるつぼのたいまつを撮る。

黄昏の門



撮影場所：月花宮殿庭園

月花宮殿庭園入口の門を撮影。

棚



撮影場所：パームブリンクス

ユリスの家のキッチンや使用人の部屋、モートンの家2F、パウの家などで撮影。

タマゴ型発信機



撮影場所：ジオラマパーツを配置

鉄の家の室内でクルクル回っているのが、タマゴ型発信機。

土の祭壇



撮影場所：カザロフストーンヘンジ

時の祭壇を囲む4つの祭壇。そのなかの黄色の石碑が土の祭壇。

釣り大会看板



撮影場所：パームブリンクス

役場広場で開催される釣り大会。テントの上にある看板を撮る。

テーブル



撮影場所：パームブリンクス

はね橋付近においてある。それかたいていの家のなかにイスとセットでおいてある。

鉄橋



撮影場所：地下水道出口

地下水道出口から見える鉄橋を撮影。

鉄の小屋



撮影場所：ジオラマパーツを配置

鉄の小屋を鉄の家に取りつけ、ファインダーを鉄の小屋にあわせて撮影する。

テレビ



撮影場所：ジオラマパーツを配置

鉄の家の室内にはテレビが置いてある。

電光掲示板



撮影場所：パームブリンクス

釣り大会もしくは、ギョレースの会場の正面にある大きな電光掲示板を撮る。

店頭ロボ



撮影場所：ガンドラダ大工房

G-PARTSを入って左にロボットが置かれている。

BAR看板



撮影場所：パームブリンクス

駅前広場にあるBARの店外に置かれている看板を撮影。

バース壱号



撮影場所：各停車場

パームブリンクス、シャーロットなどあちこちの停車場に、バース壱号が停車していればどこでも撮れる。

橋



撮影場所：パームブリンクス

ユリスの家へ行く途中にある石橋やジオラマパーツの木の橋を配置して撮影。

パズノス模様



撮影場所：ガンドラド大工房

パズノス・ブリッジ。正面上にパズノスの紋章が飾られている。

パトリの工房看板



撮影場所：パームブリンクス

パトリの家。入口の上にある看板を撮る。

バナナ



撮影場所：ジオラマパーツを配置

鉄の家室内にあるテーブルにはバナナが置かれている。

はね橋



撮影場所：パームブリンクス

メインストリートと住宅地を往来するときに渡る橋がはね橋。

パン



撮影場所：パームブリンクス

ポリーズベーカリー店内でパンを撮れる。

ハンモック



撮影場所：シャーロット

小人の家の樹木の本棚に結びつけられている布がハンモック。

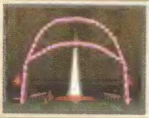
ピアノ



撮影場所：パームブリンクス

ユリスの家1Fと駅前のBARにピアノがおいてある。

光っている門



撮影場所：パームブリンクス

釣り大会もしくは、ギョレース会場内の出入口に色彩鮮やかな門があるので、それを撮影。

火の祭壇



撮影場所：カザロフストーンヘンジ

時の祭壇を囲む4つの祭壇。そのなかの赤色の石碑が火の祭壇だ。

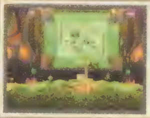
表彰台



撮影場所：パームブリンクス

釣り大会もしくは、ギョレース会場内の電光掲示板の下に表彰台がある。

ひょうたん島



撮影場所：パームブリンクス

ギョレース会場のレース場の中心にある小島がひょうたん島。

日よけ



撮影場所：パームブリンクス

家の出入口の上に日よけがある。ベニーティオでも撮影できる。

ピンキー



撮影場所：イクシオン

イクシオン客車のドアの左右で回転しているリングを撮る。

フチュロン800



撮影場所：ルナ研

センターラボの中央に多数設置されている細長い機械がフチュロン800。

フラワーチェア



撮影場所：パームブリンクス

駅構内の出入口のそばの左右にフラワーチェアが置かれている。

フレスコ画



撮影場所：ジオラマパーツを配置

教会室内の左右奥に飾られている絵画がフレスコ画。

フロール花壇



撮影場所：ジオラマパーツを配置

フロール花壇を配置して撮影。

ベンチ



撮影場所：パームブリンクス

駅のホームや役場広場にあるベンチを撮影する。

帽子



撮影場所：ステラ・ポト

ステラ武器屋の右の壁に大きい帽子がある。その下に陳列されている帽子も撮影可能。

星影の階段



撮影場所：ジオラマパーツを配置

星影の階段を配置して撮影。

星影のトンネル



撮影場所：ジオラマパーツを配置

星影の階段を配置して、階段に下にできたトンネルを撮る。

ポリス看板



撮影場所：パームブリンクス

保安官事務所の外、出入口正面上にある看板を撮影。

丸太



撮影場所：ジオラマパーツを配置

シャーロット専用ジオラマパーツ、丸太を置いて撮影する。

水の祭壇



撮影場所：カザロフストーンヘンジ

時の祭壇を囲む4つの祭壇。水色の石碑が水の祭壇だ。

めがねケース



撮影場所：パームブリンクス

役場の2F、町長室左手にめがねケースが置かれている。

門



撮影場所：ジオラマパーツを配置

ジオラマパーツの木の門で撮影可能。ガンドール火山・山頂の石でできている門でもOK。

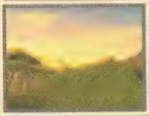
野菜・果物



撮影場所：パームブリンクス

モートンのアイテム屋の冷蔵庫に入っているスイカや、ユリスの家のキッチンにある野菜や果物を撮影。

夕日



撮影場所：パームブリンクス

沈む夕日を撮る。ただし、ベニーティオで撮影するとスクープ写真になってしまう。

ライト



撮影場所：パームブリンクス

ユリスの家の使用人の部屋、ジラードの部屋のいずれかで撮影できる。

リンの家



撮影場所：てんびん谷

リンが住んでいる家を外から撮影。

レジ



撮影場所：パームブリンクス

モートンのアイテム屋か、ポリーズベーカリーで撮影する。

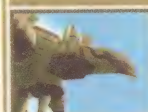
ロボット



撮影場所：ユリスの家

ユリスの部屋で撮影。

ワシ頭



撮影場所：月花宮殿庭園

鳥の形をした月花宮殿。鳥の頭を思わせる先端を撮影する。

発明品リスト

発明は楽しいけど、写真の組み合わせを見つけるのが大変。そんなプレイヤーのために全発明アイテムと発明ネタの組み合わせ、さらに発明ネタの撮影ポイントを公開

3つの発明ネタから生み出される発明品はアイテム系、武器系、ライドポッドパーツ系の3系統に分類される。ここではゲームに登場する全発明品をリストアップ。さらに作成に必要な材料とひらめきに必要な発明ネタの組み合わせを紹介した。発明ネタに関しては撮影できる場所も明記。なおリストはアイテム系→武器系→ライドポッドパーツ系の順でそれぞれ五十音順に掲載している。強力なアイテムをあらかじめ発明しておけば冒険がラクになるので、是非参考にしてもらいたい。

発明品リストページの見方



1 発明品の名称とグラフィック。
2 発明品を作成するために必要な材料と数量。
3 発明品をひらめくために必要な発明ネタとそのネタが撮影できる場所。そのネタが撮影できる場所で、何ヵ所も撮影ポイントがあるものは、早い段階で撮影できる場所を記載している。



アクアリウム

ガラスのもと ×4
ゴロゴロ丸太 ×5
水のエレメント ×15

ネタ1 **木箱**
パームブリンクスの町中、駅のホーム、メンテナンスショップなど。



ネタ2 **窓**
ポリーズベーカリーやモートンのアイテム屋など。入れない家でもOK。



ネタ3 **噴水**
パームブリンクスの駅前広場、ユリスの家1Fなど。





ウィングシューズ

風のクリスタル ×1
ぶあつい皮 ×2

ネタ1 **パラソル**
パームブリンクスの駅前広場や桟橋近く、ユリスの家の庭など。



ネタ2 **風車の羽根**
ジオラマパーツの風車を配置して撮影。



ネタ3 **布**
パームブリンクスのパトリの家。





ウィングブーツ

意外と丈夫な布 ×3
ぶあつい皮 ×1

ネタ1 **風見鶏**
ジオラマパーツの風見鶏を配置して撮影。



ネタ2 **風車の羽根**
ジオラマパーツの風車を配置して撮影。



ネタ3 **ベルト**
バッカー保安官の腰にあるベルトのみ。仲間にしたあとは撮影不可だが、イベントで必ず撮影する。





エスケープの粉

風のエレメント ×10
聖水 ×2

ネタ1 **エレベータ**
ガンドラダ大工房のみ。



ネタ2 **古代壁画**
潮騒の洞窟内の古代壁画の洞窟に描かれている壁画のみ。



ネタ3 **転送装置**
ガンドラダ大工房のみ。



おいしい水

水のエレメント ×5

ネタ1 滝
地下水道出口のみ。



ネタ2 ビン
BAR、ユリスの家のジラードの部屋、モートンの家など。



ネタ3 噴水
パームブリンクスの駅前広場、ユリスの家1Fなど。



革のくつ

ぶあつい皮 ×2

ネタ1 イス
ユリスの家、モートンの家、クレアの家など。民家にいけばたいがい撮影できる。



ネタ2 布
パームブリンクスのパトリの家。



ネタ3 ギューモのおたけび
七色蝶の森に生息しているギューモを撮影。



ギフトカプセル

正体不明の骨 ×12
べっとり粘土 ×15

ネタ1 つぼ
ユリスの家のキッチン、パトリの家、クレアの家など。



ネタ2 手紙
ユリスの家の使用人の部屋のみ。



ネタ3 ホネ
ダック医院のみ。



グレードアップの粉

経験のコイン ×1
ダイヤモンド ×1
ファイナルボム ×1

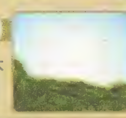
ネタ1 太陽のイス
月花宮殿の栽培園のみ。撮影のチャンスは訪れたときのみ。



ネタ2 太陽のテーブル
月花宮殿の栽培園のみ。撮影のチャンスは訪れたときのみ。



ネタ3 太陽
AM8:30からPM4:30のあいだの空。太陽が見える場所ならどこでも撮影可能。



ごくじょうキチン

命のエレメント ×10
激辛ペッパー ×2
火のエレメント ×10

ネタ1 特製ペキンダック
ラオチャオ飯店のみ。



ネタ2 肉まん
ラオチャオ飯店、ジオラマパーツの中華屋台のみ。



ネタ3 灼熱！ドラゴンの炎
ステラ渓谷に生息しているドラゴンを撮影。



聖水

おいしい水 ×2
聖のエレメント ×5
光のエレメント ×5

ネタ1 聖なるシンボル
ジオラマパーツの教会の室内と屋根にある菱形のオブジェのみ。



ネタ2 太陽
AM8:30からPM4:30の間の空。太陽が見える場所ならどこでも撮影可能。



ネタ3 ビン
BAR、ユリスの家のジラードの部屋、モートンの家など。





石化しないお札

意外と丈夫な布	×1
ストーンベリー	×3

ネタ1　朝日

AM7:00～AM8:29のあいだの空。太陽が見える場所ならどこでも撮影可能。



ネタ2　ジュラクの目

ジオラマパーツのめだまの木のみ。A、Bどちらでもいい。



ネタ3　時計

メンテナンスショップ、モートンのアイテム屋、パームブリンクスの駅など。





石けん

正体不明の骨	×5
ボムナッツ	×1

ネタ1　洗濯物

ジオラマパーツの洗濯物、鉄の家の室内のみ。



ネタ2　滝

地下水道出口のみ。



ネタ3　ヤシの木

ユリスの家の通路、ベニーティオのみ。





宝箱のカギ

金のノベ板	×1
銀の玉	×5
銅のかたまり	×10

ネタ1　黄金のドア

第7章月花宮殿にある太陽の間の扉。撮影のチャンスは訪れたときのみ。



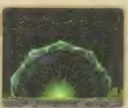
ネタ2　太陽の間の門番

第7章月花宮殿にある黄金のドアの左右にある2体の像。撮影のチャンスは訪れたときのみ。



ネタ3　迷宮のドア

第7章月花宮殿にある太陽の間に入ったあとの扉。黄金のドアの裏側。撮影のチャンスは訪れたときのみ。





だぶるプリン

命のエレメント	×10
おいしい水	×4
とろりんチーズ	×4

ネタ1　牛乳缶

ポリーズベーカリー店外、モートンのアイテム屋、駅のショップなど。



ネタ2　小麦粉

モートンのアイテム屋など。



ネタ3　発見!　金の卵

ジュラクモール、ジュラクの枝の上のみ。第7章までしか撮影できない。





電光石花

稲妻のクリスタル	×2
聖なる魔石	×1
光のエレメント	×10

ネタ1　岩

パームブリンクスの公園やベニーティオの停車場、ジオラマパーツの岩など。



ネタ2　花

パームブリンクスの教会、モートンの家2F、ダック医院など。



ネタ3　ろうそく

教会、てんびん谷にあるリンの家など。



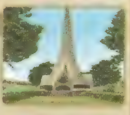


時を止めないお札

意外と丈夫な布	×1
ときめきチェリー	×3

ネタ1　記念碑

パームブリンクスの公園にある大きな石碑のみ。



ネタ2　時計

メンテナンスショップ、モートンのアイテム屋、パームブリンクスの駅など。



ネタ3　星の砂時計

ステラ・ポトのスターアイテムズ。第7章までしか撮影できない。





毒消しドリンク

おいしい水	×2
毒草	×2
毒リンゴ	×1

ネタ1 井戸



ジオラマパーツの井戸を配置して撮影。

ネタ2 ダック医院看板



ダック医院のみ。

ネタ3 ビン



BAR、ユリスの家のジラードの部屋、モートンの家など。



ドラゴンソール

意外と丈夫な布	×3
炎の魔石	×2
雷のエレメント	×2

ネタ1 あばれ龍



ラオチャオ飯店のみ。第7章までしか撮影できない。

ネタ2 滝



地下水道出口のみ。

ネタ3 布



パトリの家、ステラ・ポトの武器屋など。



ナイトブーツ

意外と丈夫な布	×1
ぶあつい皮	×2

ネタ1 盾



パームブリンクス、ミレーネの武器屋のカウンター、ステラ・ポトの武器屋など。

ネタ2 月



PM7：00からAM3：30のあいだの空。月が見える場所ならどこでも撮影可能。

ネタ3 ベルト



パッカー保安官の腰にあるベルトのみ。仲間にしたあとは撮影不可だが、イベントで必ず撮影する。



毒を無効にするお札

意外と丈夫な布	×1
毒消しドリンク	×3

ネタ1 聖なるシンボル



ジオラマパーツの教会の室内と屋根にある菱形のオブジェのみ。

ネタ2 ダック医院看板



ダック医院のみ。

ネタ3 ベッド



パトリの家、モートンの家、ユリスの家など。民家に行けばたいがい撮影できる。



とろりんチーズ

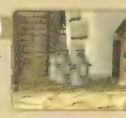
おいしい水	×1
小麦粉	×8
水のエレメント	×2

ネタ1 カフェ看板



パームブリンクス駅前広場、クエッタのカフェのみ。

ネタ2 牛乳缶



ポリーズベーカリー店外、モートンのアイテム屋、駅のショップなど。

ネタ3 ラオチャオの商標



ステラ・ポトのラオチャオ飯店のみ。第7章までしか撮影できない。



ネバネバしないお札

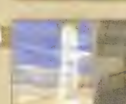
意外と丈夫な布	×1
石けん	×3

ネタ1 洗濯物



ジオラマパーツの洗濯物、鉄の家の室内のみ。

ネタ2 滝



地下水道出口のみ。

ネタ3 池の主さま



AM0:00～AM4:00のあいだのパームブリンクスの公園の池のみ。



呪われないお札

意外と丈夫な布	×1
聖水	×3

ネタ1 聖者の書

ジオラマパーツの教会の室内のみ。



ネタ2 聖なるシンボル

ジオラマパーツの教会の室内と屋根にある菱形のオブジェのみ。



ネタ3 モォーン！ジュラク

ジュラクモールのみ。第7章までしか撮影できない。





ばくだん

風のクリスタル	×1
火薬	×5
炎のクリスタル	×1

ネタ1 武器屋看板

パームブリンクスにある武器屋の看板のみ。



ネタ2 つぼ

ユリスの家のキッチン、パトリの家、クレアの家など。



ネタ3 ろうそく

教会、てんびん谷にあるリンの家など。





爆弾・改

風のクリスタル	×3
ばくだん	×1
炎のクリスタル	×3

ネタ1 石炭

バース壱号の機関室のみ。6章～8章のあいだは撮影できない。



ネタ2 タマゴ

ダック医院のみ。



ネタ3 ろうそく

教会、てんびん谷にあるリンの家など。



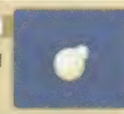


パンサーブーツ

狩人のクリスタル	×1
正体不明の骨	×1
ぶあつい皮	×4

ネタ1 月

PM7：00からAM3：30のあいだの空。月が見える場所ならどこでも撮影可能。



ネタ2 ホネ

ダック医院のみ。



ネタ3 究極のギルトーニ

第5章の最終ボス、変態したギルトーニの姿。撮影のチャンスは戦うときのみ。





ピエロのくつ

意外と丈夫な布	×4
風のクリスタル	×2
ぶあつい皮	×2

ネタ1 パラソル

パームブリンクスの駅前広場や桟橋近く、ユリスの家の庭など。



ネタ2 布

パトリの家、ステラ・ポトの武器屋など。



ネタ3 ピエロロボの攻撃

第1章の地下水道の最終ボス、ハロウィーンの姿。撮影のチャンスは戦うときのみ。



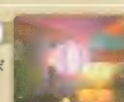


ピンピンドリンク

おいしい水	×2
激辛ペッパー	×30
マイティーヒール	×5

ネタ1 中華ちょうちん

ジオラマパーツの中華屋台、ステラ・ポトのラオチャオ飯店のみ。



ネタ2 ビン

BAR、ユリスの家のジラードの部屋、モートンの家など。



ネタ3 エンペラーマーダン

七色蝶の森怪魚の沼。撮影のチャンスはエンペラーマーダンを釣り上げたときのみ。





ファイナルボム

力のクリスタル	×3
ばくだん	×10
炎のクリスタル	×7

ネタ1　オーブン



ポリーズベーカリーのみ。

ネタ2　燃えカス



ファイアースコール発生機を壊す前までに、ヘイム・ラダにわらや木の家を配置し、いったんほかへ移動してから戻って撮影。

ネタ3　ろうそく



教会、てんびん谷にあるリンの家など。



復活の粉

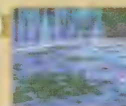
命のエレメント	×50
聖なる魔石	×5
ピンピンドリンク	×2

ネタ1　木の実



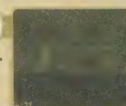
ジオラマパーツの実のなる木のみ。

ネタ2　蓮の花



第7章月花宮殿にある栽培園のみ。

ネタ3　温泉幽霊



AM0：00～AM4：00のあいだのヘイム・ラダの温泉池のみ。



プリンセスブーツ

意外と丈夫な布	×4
ガラスのもと	×2
聖水	×2

ネタ1　月花宮殿庭園



月花宮殿庭園からエントランスホールに入る扉。撮影のチャンスは7章終了まで。

ネタ2　滝のカーテン



月花宮殿・栽培園の中央に打ち付ける。

ネタ3　フラワーシャンデリア



月花宮殿・太陽の間に続く通路の天井のみ。



ふんわりパン

小麦粉	×3
火のエレメント	×1
水のエレメント	×1

ネタ1　小麦粉



モートンのアイテム屋など。

ネタ2　暖炉



クレアの家、ユリスの家2F、ジオラマパーツのレンガの家の屋内など。

ネタ3　ポリーズベーカリー看板



ポリーズベーカリーのみ。



マジカルブーツ

退魔のクリスタル	×2
ぶあつい皮	×4

ネタ1　かぼちゃ



パームブリンクス道具屋の店先と店内、モートンの家や庭のみ。

ネタ2　パラソル



パームブリンクスの駅前広場や桟橋近く、ユリスの家の庭など。

ネタ3　月のクリスタル



ステラ・ポトの祭壇のみ。撮影のチャンスは7章終了まで。



メタルブーツ

鉄クズ	×1
ぶあつい皮	×2

ネタ1　作業用ロボット



ルナ研第1～4ラボのみ。第7章までしか撮影できない。

ネタ2　ドラム缶



ガンドラダ大工房G-PARTS横のみ。第7章までしか撮影できない。

ネタ3　ベルト



パッカー保安官の腰にあるベルトのみ。仲間にしたあとは撮影不可だが、イベントで必ず撮影する。

ライドポッド燃料

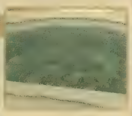
毒薬	×20
爆弾・改	×5
ビンビンドリンク	×5

ネタ1　ドロ



ジオラマパーツの固まる泥の山のみ。間欠泉のない場所に配置して撮影。

ネタ2　星くずの池



ジオラマパーツの星くずの池のみ。

ネタ3　砕けたルナストーン



ベニーティオのみ。海底にちらばるキラキラしたかけらを撮影する。

ルアーロッド

鉄クズ	×10
ゴロゴロ丸太	×10
水竜のクリスタル	×3

ネタ1　川



パームブリンクスの桟橋の下を流れる川のみ。

ネタ2　魚



ユリスの家のキッチン、ベニーティオにあるパウの家、釣り大会会場など。

ネタ3　ラフレシアのくき



七色蝶の森・七色の滝で花を咲かせるラフレシアのみ。

ワークシューズ

意外と丈夫な布	×3
守りのクリスタル	×1

ネタ1　工作機



メンテナンスショップ地下のみ。

ネタ2　はしご



BAR、パトリの家など。

ネタ3　布



パトリの家、ステラ・ポトの武器屋など。

アルバトロス

金のノベ板	×1
ゴロゴロ丸太	×7
聖のエレメント	×2

ネタ1　間欠泉



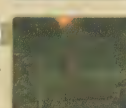
ヘイム・ラダのみ。ジオラマの固まる泥の山で塞ぐ前まで。

ネタ2　木



パームブリンクスの公園や住宅地、てんびん谷、ジオラマパーツのトゲトゲの木など。

ネタ3　ファイアースコール



ガンドール火山・山頂のみ。破壊してしまうと二度と撮影できない。

Qショット

金のノベ板	×1
銀の玉	×3

ネタ1　噴水



パームブリンクスの駅前広場、ユリスの家1Fなど。

ネタ2　ネオプロジェクター



ルナ研のセンターラボのみ。第7章までしか撮影できない。

ネタ3　リンダちゃんの勇姿

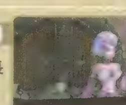


地下水道ポンプ室にいる第1章のボス。撮影のチャンスはリンダちゃん戦中のみ。

キュービックハンマー

金のノベ板	×1
鉄クズ	×20
光のエレメント	×2

ネタ1　金庫



パームブリンクスの武器屋、市役所町長室、クレアの家のニードの部屋など。

ネタ2　作業装置



ルナ研の第1～4ラボのみ。撮影のチャンスは7章終了まで。

ネタ3　タンス



ユリスの部屋、リンの家、ジオラマパーツのレンガの家の屋内など。

グレネードガン

火薬	×2
ゴロゴロ丸太	×4
ばくだん	×2

ネタ1 煙突



モートンの家、ジオラマパーツの鉄のエントツ、つぼのエントツなど。

ネタ2 タマゴ



ダック医院のみ。

ネタ3 噴水



パームブリンクスの駅前広場、ユリスの家1Fなど。

サンドブレード

ごつごつ岩	×20
火薬	×5
べっとり粘土	×20

ネタ1 シルク製手ぬい旗



ジオラマパーツの中華屋台のみ。

ネタ2 ツノ



ステラ・ポトの武器屋のみ。撮影のチャンスは7章終了まで。

ネタ3 回転！イワノフ



ステラ渓谷に生息するモンスター、イワノフを撮影。

白ひげの剣

鉄クズ	×10
銅のかたまり	×10
狩人のクリスタル	×4

ネタ1 木



パームブリンクスの公園や住宅地、てんびん谷、ジオラマパーツのトゲトゲの木など。

ネタ2 草



ジオラマパーツの草、ヘイム・ラダ停車場など。

ネタ3 突進！トッシーン

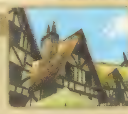


ステラ渓谷に生息するモンスター、トッシーンを撮影。

スターブレイカー

火薬	×6
銀の玉	×6
鉄クズ	×15

ネタ1 煙突



モートンの家、ジオラマパーツの鉄のエントツ、つぼのエントツなど。

ネタ2 ファイアーハウス



バース壱号を動かす機関室のみ。第6章後半から第7章終了までは撮影できない。

ネタ3 幻のメムイータ



リンを連れてステラ渓谷・ヨルダの谷へ行くと現われるメムイータを撮影。撮影のチャンスは戦闘中のみ。

スティールガン

盗むコイン	×1
銀の玉	×10
光のエレメント	×10

ネタ1 作業クレーン



ガンドラダ大工房の天井のみ。

ネタ2 噴水



パームブリンクスの駅前広場、ユリスの家1Fなど。

ネタ3 本



役場町長室、アイテム屋、ユリスの部屋、ジラードの部屋、使用人の部屋、ダック医院になど。

スティンガー

鉄クズ	×15
盗むコイン	×1

ネタ1 エアークリーナー



ルナ研の第1～4ラボのみ。第7章までしか撮影できない。

ネタ2 車輪



BARのみ。

ネタ3 パイプ



メンテナンスショップの屋根のみ。



スワン

風のエレメント ×3
ゴロゴロ丸太 ×3

ネタ1　木



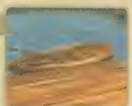
パームブリンクスの公園や住宅地、てんびん谷、ジオラマパーツのトゲトゲの木など。

ネタ2　ハンマーのこ



メンテナンスショップでのみ撮影できる。

ネタ3　ボート



パームブリンクスの公園、ジオラマパーツのボートなど。



セクシーパンサー

火薬 ×15
ルビー ×1
銀の玉 ×14

ネタ1　エイナ肖像画



ユリスの家のジラードの部屋のみ。

ネタ2　光浴の花



第7章・月花宮殿の栽培園のみ。

ネタ3　ライフル



ユリスの家のジラードの部屋のみ。



ソウルブレイカー

粉砕のクリスタル ×5
銀の玉 ×5
ガラスのもと ×7

ネタ1　エネルギーパイプ



ルナ研第1～4ラボ施設内のみ。撮影のチャンスは7章終了まで。

ネタ2　間欠泉



ヘイム・ラダのみ。ジオラマの固まる泥の山で塞ぐ前まで。

ネタ3　転送装置



ガンドラダ大工房のみ。



ターキー

ゴロゴロ丸太 ×3
鉄クズ ×3

ネタ1　木



パームブリンクスの公園や住宅地、てんびん谷、ジオラマパーツのトゲトゲの木など。

ネタ2　特製ペキンダック



ラオチャオ飯店のみ。撮影のチャンスは7章終了まで。

ネタ3　風車の羽根



ジオラマパーツの風車を配置して撮影。



ダークバイパー

火薬 ×6
銀の玉 ×3
正体不明の骨 ×6

ネタ1　ライフル



ユリスの家のジラードの部屋のみ。

ネタ2　操られたシグー



潮騒の洞窟・古代壁画の洞窟にいる。撮影のチャンスはあやつられたシグー戦中のみ。

ネタ3　ナイトストーカー



地下水道に生息するモンスター、ナイトストーカーを撮影。



ツインクラッシャー

火薬 ×15
金のノベ板 ×2
鉄クズ ×20

ネタ1　ジュラクの鼻



ジオラマパーツのデカ鼻の木を配置して撮影。

ネタ2　フラワーシャンデリア



月花宮殿・太陽の間に続く通路の天井のみ。

ネタ3　ライフル



ユリスの家のジラードの部屋のみ。



デジ・ハンマー

銀の玉	×3
鉄クズ	×20

ネタ1 工作機



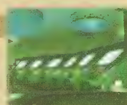
メンテナンスショップ地下のみ。

ネタ2 電飾オブジェ



ガンドラダ大工房1FにあるG-TOOLS、2FにあるG-PARTSの店内のみ。撮影のチャンスは7章終了まで。

ネタ3 パソコン



ガンドラダ大工房オペレーションルーム、パズノスブリッジのみ。撮影のチャンスは7章終了まで。



盗賊のリング

風のエレメント	×10
銅のかたまり	×10
盗むコイン	×1

ネタ1 金庫



パームブリンクスの武器屋、役場町長室、クレアの家のニードの部屋など。

ネタ2 時計



メンテナンスショップ、モートンのアイテム屋、パームブリンクスの駅など。

ネタ3 ショーウインドー



パームブリンクスの武器屋、ガンドラダ大工房G-WEAPONSなど。



毒針付きレンチ

鉄クズ	×15
毒薬	×5
粉砕のクリスタル	×3

ネタ1 きのこ



ジュラクモールのみ。撮影のチャンスは7章終了まで。

ネタ2 鹿のツノ



ユリスの家のジラードの部屋、役場町長の部屋のみ。

ネタ3 硫黄色のジュース



ガンドラダ大工房G-TOOLSのみ。撮影のチャンスは7章終了まで。



覇者の剣

銀の玉	×10
聖のエレメント	×20
光のエレメント	×20

ネタ1 アイアンメイディン



パームブリンクスの武器屋のみ。

ネタ2 像



パームブリンクスの教会、パトリの家のみ。

ネタ3 パズノス



ガンドラダ大工房のみ。パズノスギガントでも代用できる。撮影のチャンスはパズノス発進まで。



ファルコン

ゴロゴロ丸太	×5
狩人のクリスタル	×3
銀の玉	×1

ネタ1 枯れたジュラク



シャーロットのみ。

ネタ2 金槌



ガンドラダ大工房G-WEAPONSのみ。撮影のチャンスは7章終了まで。

ネタ3 グレートクレーン



ジオラマパーツのグレートクレーンのみ。



フラミンゴ

ゴロゴロ丸太	×5
ペンキ(ピンク)	×3
銀の玉	×1

ネタ1 ハンマーのこ



メンテナンスショップのみ。

ネタ2 ルナストーンの灯り



ジオラマパーツのルナストーンの灯りのみ。

ネタ3 ヤシの木



ユリスの家の通路とベニーティオのみ。



粉砕レンチ

鉄クズ	×10
粉砕のクリスタル	×2

ネタ1 岩

パームブリンクスの公園やベニーティオの停車場、ジオラマパーツの岩など。



ネタ2 工作機

メンテナンスショップ地下のみ。



ネタ3 星のかけら

ジオラマパーツの星のランプをレンガか木の家に取りつけ撮影。





ヘビーハンマー

ガッシリ石	×5
鉄クズ	×30
力のクリスタル	×2

ネタ1 ドラム缶

ガンドラダ大工房G-PARTS横のみ。第7章までしか撮影できない。



ネタ2 パワーアーム

ジオラマパーツのパワーアームのみ。



ネタ3 パズノス

ガンドラダ大工房のみ。パズノスギガントでも代用できる。撮影のチャンスはパズノス発進まで。





ベルトリガー

風のエレメント	×2
銀の玉	×2
鉄クズ	×10

ネタ1 木

パームブリンクスの公園や住宅地、てんびん谷、ジオラマパーツのトゲトゲの木など。



ネタ2 電話機

ユリスの家の使用人の部屋のみ。



ネタ3 噴水

パームブリンクスの駅前広場、ユリスの家1Fなど。





ボーンレイピア

命のエレメント	×5
正体不明の骨	×30
ぶあつい皮	×5

ネタ1 枯れたジュラク

シャーロットのみ。



ネタ2 ホネ

ダック医院のみ。



ネタ3 布

パトリの家、ステラ・ポトの武器屋など。





マジックガン

退魔のクリスタル	×3
金のノベ板	×1
ガラスのもと	×3

ネタ1 太陽(月)

AM8:30からPM4:30のあいだ(太陽)か、PM7:00からAM3:30のあいだ(月)の空。太陽、月どちらでもいい。



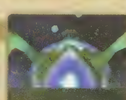
ネタ2 噴水

パームブリンクスの駅前広場、ユリスの家1Fなど。



ネタ3 月のクリスタル

ステラ・ポトの祭壇のみ。撮影のチャンスは7章終了まで。





ラッパガン

風のエレメント	×1
鉄クズ	×10
銅のかたまり	×2

ネタ1 木

パームブリンクスの公園や住宅地、てんびん谷、ジオラマパーツのトゲトゲの木など。



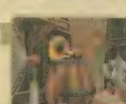
ネタ2 噴水

パームブリンクスの駅前広場、ユリスの家1Fなど。



ネタ3 ラッパ

メンテナンスショップ、BARなど。



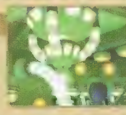


ワイルドキャット

火薬	×10
銀の玉	×8
銅のかたまり	×15

ネタ1 作業装置

ルナ研の第1～4ラボのみ。撮影のチャンスは7章終了まで。



ネタ2 ライフル

ユリスの家のジラードの部屋のみ。



ネタ3 突進！トッシーン

ステラ渓谷に生息するモンスター、トッシーンを撮影。





アイアンレッグ

鉄クズ	×20
銅のかたまり	×2

ネタ1 工作機

メンテナンスショップのみ。



ネタ2 蓄音機

役場2Fの町長室で撮影できる。



ネタ3 のこぎり

パームブリンクス、ダック医院のなかに置いてある。



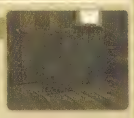


木箱ボディ

ゴロゴロ丸太	×20
鉄クズ	×30
銅のかたまり	×10

ネタ1 木箱

パームブリンクスの町中、駅のホーム、メンテナンスショップなど。



ネタ2 ヨルダの大木

ステラ渓谷・ヨルダの谷のみ。



ネタ3 モォーン！ジュラク

ジュラクモールのみ。撮影のチャンスは7章終了まで。





牛乳缶ボディ

ガラスのもと	×10
鉄クズ	×40

ネタ1 煙突

モートンの家、ジオラマパーツの鉄のエントツ、つぼのエントツなど。



ネタ2 牛乳缶

ポリーズベーカリー店外、モートンのアイテム屋、駅のショップなど。



ネタ3 のぞき棒

ステラ・ポトのスターアイテムズのみ。撮影のチャンスは7章終了まで。





3連つぼ式タンク

ガッシリ石	×40
土のエレメント	×20
べっとり粘土	×40

ネタ1 つぼ

ユリスの家のキッチン、パトリの家、クレアの家など。



ネタ2 フラワーシャンデリア

月花宮殿・太陽の間に続く通路の天井のみ。



ネタ3 ルナストーンの灯り

ジオラマパーツのルナストーンの灯りのみ。





サムライアーム

ゴロゴロ丸太	×10
鉄クズ	×10
ぶあつい皮	×10

ネタ1 タル

パームブリンクスの役場広場に向かう道、メインストリート、モートンの家など。



ネタ2 武器

パームブリンクスの武器屋、ステラ・ポトの武器屋など。



ネタ3 三日月ライト

ステラ・ポトのスターアイテムズのみ。撮影のチャンスは7章終了まで。



サムライアームⅡ

銀の玉	×5
ゴロゴロ丸太	×15
鉄クズ	×15

ネタ1 あばれ龍



ステラ・ポトのラオチャオ飯店のみ。

ネタ2 作業クレーン



ガンドラダ大工房天井のみ。

ネタ3 武器



パームブリンクスの武器屋、ステラ・ポトの武器屋など。

サムライアームⅢ

命のエレメント	×30
ゴロゴロ丸太	×20
鉄クズ	×20

ネタ1 月の柱



ジオラマパーツの月の柱のみ。

ネタ2 鹿のツノ



ユリスの家のジラードの部屋、役場の町長の部屋のみ。

ネタ3 武器



パームブリンクスの武器屋、ステラ・ポトの武器屋など。

サムライアームⅣ

ゴロゴロ丸太	×25
ダイヤモンド	×2
鉄クズ	×25

ネタ1 落武者



AM0：00～AM4:00のあいだ、潮騒の洞窟入口の反対側にある洞窟を奥まで進んだところで撮影。

ネタ2 月の伝説



第7章、夢のらせん・最上階で見える赤い月のみ。ダークエレメント戦中に撮影。

ネタ3 復活！ ポルカス



第8章のゼルマイト鉱山洞のみ。メタルポルカス戦中に撮影。

サムライボディ

金のノベ板	×1
ゴロゴロ丸太	×40
ペンキ(あか)	×10

ネタ1 Mショップ看板



メンテナンスショップの看板のみ。

ネタ2 望遠鏡



ユリスの部屋のみ。

ネタ3 三日月ライト



ステラ・ポトのスターアイテムズのみ。撮影のチャンスは7章終了まで。

ジェットホバー

銅のかたまり	×15
火のエレメント	×6
べっとり粘土	×30

ネタ1 憩いの噴水



ジオラマパーツの憩いの噴水のみ。

ネタ2 ファイアーハウス



バース壱号を動かす機関室のみ。第6章後半から第7章終了までは撮影できない。

ネタ3 ろうそく



教会、てんびん谷にあるリンの家など。

掃除機タンク

鉄クズ	×50
銀の玉	×8
ぶあつい皮	×4

ネタ1 エアークリーナー(カン)



エアークリーナーはルナ研の第1～4ラボのみ。撮影のチャンスは7章終了まで。カンはポリーズベーカリーのみ。

ネタ2 掃除機(ごみ箱型掃除機)



どちらもメンテナンスショップのみ。

ネタ3 ベルト(水槽)



パッカー保安官の腰にあるベルトのみ。仲間にしたあとは撮影不可。水槽はギョレース会場のみ。

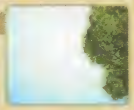


太陽と月の鎧

光のエレメント	×50
聖のエレメント	×50
べっとり粘土	×50

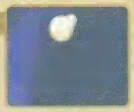
ネタ1　太陽

AM8:30からPM4:30のあいだの空。太陽が見える場所ならどこでも撮影可能。



ネタ2　月

PM7：00からAM3：30のあいだの空。月が見える場所ならどこでも撮影可能。



ネタ3　電気ごま

ガンドラダ大工房G-PARTSのみ。撮影のチャンスは7章終了まで。





タンクレッグ

鉄クズ	×30
ぶあつい皮	×3

ネタ1　車

BARのみ。



ネタ2　車輪

BARのみ。



ネタ3　リヤカー

メンテナンスショップ地下、メンテナンスショップ横、ジオラマパーツのリヤカーなど。



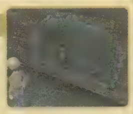


超合金ボディ

金のノベ板	×1
銀の玉	×5
銅のかたまり	×10

ネタ1　金庫

パームブリンクスの武器屋、役場町長室、クレアの家のニードの部屋など。



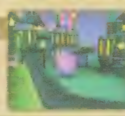
ネタ2　作業装置

ルナ研の第1～4ラボのみ。撮影のチャンスは7章終了まで。



ネタ3　サーチライト

ルナ研のセンターラボに渡る鉄橋のみ。撮影のチャンスは7章終了まで。





鉄球アーム

ゴロゴロ丸太	×2
鉄クズ	×15
粉砕のクリスタル	×1

ネタ1　旧式おじぎロボット

メンテナンスショップのみ。



ネタ2　支柱

メンテナンスショップ前にある鉄の柱、保安官オフィス、ステラ・ポトなど。



ネタ3　マンホール

パームブリンクスから地下水道の入口、桟橋の近くなど。





鉄球アームⅡ

鉄クズ	×20
銀の玉	×5
粉砕のクリスタル	×1

ネタ1　岩

パームブリンクスの公園やベニーティオの停車場、ジオラマパーツの岩など。



ネタ2　工作機

メンテナンスショップの地下のみ。



ネタ3　支柱

メンテナンスショップ前にある鉄の柱、保安官オフィス、ステラ・ポトなど。





鉄球アームⅢ

銀の玉	×10
銅のかたまり	×20
粉砕のクリスタル	×2

ネタ1　工作機

メンテナンスショップ地下のみ。



ネタ2　支柱

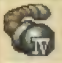
メンテナンスショップ前にある鉄の柱、保安官オフィス、ステラ・ポトなど。



ネタ3　月のクリスタル

ステラ・ポトの祭壇のみ。撮影のチャンスは7章終了まで。





鉄球アームⅣ

銀の玉	×5
粉砕のクリスタル	×4
金のノベ板	×3

ネタ1 岩

パームブリンクスの公園やベニーティオの停車場、ジオラマパーツの岩など。



ネタ2 エッグチェアー

ルナ研の第1～4ラボのみ。撮影のチャンスは7章終了まで。



ネタ3 工作機

メンテナンスショップのみ。





ドラム缶ボディー

ガラスのもと	×4
ゴロゴロ丸太	×5
鉄クズ	×40

ネタ1 イス

ユリスの家、モートンの家、クレアの家など。民家にいけば、たいがい撮影できる。



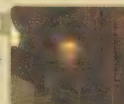
ネタ2 ドラム缶

ガンドラダ大工房G-PARTS横のみ。第7章までしか撮影できない。



ネタ3 ランプ

民家の出入口、ジオラマパーツの鉄製ランプ1·2や木の家の屋内など。





ドリルアーム

鉄クズ	×20
粉砕のクリスタル	×3
守りのクリスタル	×1

ネタ1 扇風機

メンテナンスショップ地下のみ。



ネタ2 風車

ベニーティオの高台のみ。



ネタ3 自動本読み機

メンテナンスショップのみ。





ドリルアームⅡ

鉄クズ	×2
力のクリスタル	×2
粉砕のクリスタル	×4

ネタ1 作業アーム

ガンドラダ大工房の天井のみ。



ネタ2 ツノ

ステラ·ポトの武器屋のみ。撮影のチャンスは7章終了まで。



ネタ3 電気ごま

ガンドラダ大工房G-PARTSのみ。撮影のチャンスは7章終了まで。





ドリルアームⅢ

金のノベ板	×2
力のクリスタル	×4
粉砕のクリスタル	×5

ネタ1 砕けたルナストーン

ベニーティオ海中のみ。



ネタ2 作業アーム

ガンドラダ大工房の天井のみ。



ネタ3 イクシオン

第6章で登場する時空移動用列車イクシオン号のみ。撮影のチャンスは7章終了まで。





ドリルアームⅣ

銀の玉	×15
鉄壁のコイン	×1
ダイヤモンド	×1

ネタ1 作業アーム

ガンドラダ大工房の天井のみ。



ネタ2 鹿のツノ

ユリスの家のジラードの部屋、役場町長の部屋のみ。



ネタ3 太陽の花

第7章月花宮殿·栽培園のみ。撮影のチャンスは7章終了まで。





バギー

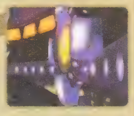
鉄クズ	×30
火のエレメント	×7
ぶあつい皮	×8

ネタ1　車



BARのみ。

ネタ2　システム5WP2



ルナ研センターラボのみ。撮影のチャンスは7章終了まで。

ネタ3　ベルト



パッカー保安官の腰にあるベルトのみ。仲間にしたあとは撮影不可だが、イベントで必ず撮影する。



バケツレッグ

鉄クズ	×30
水のエレメント	×5

ネタ1　川



パームブリンクスの桟橋の下を流れる川のみ。

ネタ2　ごみ箱(井戸)



ごみ箱はメンテナンスショップ前、モートンのアイテム屋横など。井戸はジオラマパーツを配置して撮影。

ネタ3　水槽(カン)



水槽はギョレース会場で、カンはポリーズベーカリーで撮れる。



バックパック

鉄クズ	×20
ぶあつい皮	×1
銅のかたまり	×2

ネタ1　牛乳缶



ポリーズベーカリー店外、モートンのアイテム屋、駅のショップなど。

ネタ2　パイプ



メンテナンスショップの屋根のみ。

ネタ3　ベルト



パッカー保安官の腰にあるベルトのみ。仲間にしたあとは撮影不可だが、イベントで必ず撮影する。



バックパック・たる式

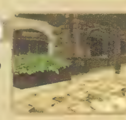
鉄クズ	×30
ゴロゴロ丸太	×10
ぶあつい皮	×2

ネタ1　木



パームブリンクスの公園や住宅地、てんびん谷、ジオラマパーツのトゲトゲの木など。

ネタ2　タル



パームブリンクスの役場広場に向かう道、メインストリート、モートンの家など。

ネタ3　ベルト



パッカー保安官の腰にあるベルトのみ。仲間にしたあとは撮影不可だが、イベントで必ず撮影する。



バックパック・つぼ式

がっしり石	×20
土のエレメント	×10
べっとり粘土	×20

ネタ1　エネルギーパイプ



ルナ研の第1～4ラボ施設内のみ。撮影のチャンスは7章終了まで。

ネタ2　つぼ



ユリスの家のキッチン、パトリの家、クレアの家など。

ネタ3　発電機



ジオラマパーツの発電機のみ。



ハンマーアーム

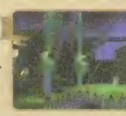
鉄クズ	×50
銅のかたまり	×10

ネタ1　作業用ロボット



ルナ研の第1～4ラボのみ。第7章までしか撮影できない。

ネタ2　支柱



メンテナンスショップ前にある鉄の柱、保安官オフィス、ステラ・ポトなど。

ネタ3　タル



パームブリンクスの役場広場に向かう道、メインストリート、モートンの家など。

ハンマーアームⅡ

銀の玉	×1
ごつごつ岩	×20
鉄クズ	×50

ネタ1　金槌

ガンドラダ大工房G-WEAPONSのみ。撮影のチャンスは7章終了まで。



ネタ2　作業アーム

ガンドラダ大工房の天井のみ。



ネタ3　支柱

メンテナンスショップ前にある鉄の柱、保安官オフィス、ステラ・ポトなど。



ハンマーアームⅢ

銅のかたまり	×30
鉄クズ	×50
守りのクリスタル	×5

ネタ1　煙突

モートンの家、ジオラマパーツの鉄のエントツ、つぼのエントツなど。



ネタ2　金槌

ガンドラダ大工房G-WEAPONSのみ。撮影のチャンスは7章終了まで。



ネタ3　土のラピス祭壇

七色蝶の森、大地に眠りし宝珠の間のみ。



ハンマーアームⅣ

ダイヤモンド	×1
鉄クズ	×20
守りのクリスタル	×7

ネタ1　月の柱

ジオラマパーツの月の柱のみ。



ネタ2　パワーアーム

ジオラマパーツのパワーアームのみ。



ネタ3　ハンマーのこ

メンテナンスショップのみ。



ピエロハンド

銅のかたまり	×10
ペンキ(くろ)	×10
ペンキ(みどり)	×5

ネタ1　パイプ

メンテナンスショップの屋根のみ。



ネタ2　パラソル

パームブリンクスの駅前広場やはね橋近く、ユリスの家の庭など。



ネタ3　ピエロロボの攻撃

第1章の地下水道の最終ボス、ハロウィーンの姿。



ピエロハンドⅡ

銅のかたまり	×12
ペンキ(あか)	×10
ペンキ(きいろ)	×10

ネタ1　はかり

釣り大会の会場のみ。



ネタ2　パラソル

パームブリンクスの駅前広場やはね橋近く、ユリスの家の庭など。



ネタ3　ピエロロボの攻撃

第1章の地下水道の最終ボス、ハロウィーンの姿。



ピエロハンドⅢ

銀の玉	×5
ペンキ(むらさき)	×20
ペンキ(みどり)	×20

ネタ1　作業アーム

ガンドラダ大工房の天井のみ。



ネタ2　旗

パームブリンクスのメインストリート、ユリスの家の食堂、役場ロビーなど。



ネタ3　ピエロロボの攻撃

第1章の地下水道の最終ボス、ハロウィーンの姿。

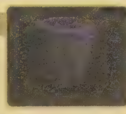




ピエロハンドⅣ

銀の玉	×10
ペンキ(あか)	×6
金のノベ板	×2

ネタ1　絵の具



パトリの家のみ。

ネタ2　パワーアーム



ジオラマパーツのパワーアームのみ。

ネタ3　ピエロロボの攻撃



第1章の地下水道の最終ボス、ハロウィーンの姿。



ピエロフット

鉄クズ	×30
ペンキ(あか)	×10

ネタ1　タマゴ(目玉)



両方ともダック医院のみ。

ネタ2　はかり(絵の具)



はかりは釣り大会会場のみ。絵の具はパトリの家のみ。

ネタ3　ピエロロボの攻撃



第1章の地下水道の最終ボス、ハロウィーンの姿。



ピエロボディ

鉄クズ	×50
銅のかたまり	×25
ペンキ(みどり)	×10

ネタ1　絵の具



パームブリンクスのパトリの家のみ。

ネタ2　コップ



パームブリンクス駅構内のBARのみ。

ネタ3　パラソル



パームブリンクスの駅前広場やはね橋近く、ユリスの家の庭など。



プロペラレッグ

銀の玉	×10
風のエレメント	×7

ネタ1　扇風機



メンテナンスショップ地下のみ。

ネタ2　風車の羽根

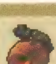


ジオラマパーツの風車を配置して撮影。

ネタ3　リヤカー



メンテナンスショップ地下、メンテナンスショップ横、ジオラマパーツのリヤカーなど。



ペズキャノン

太陽の石	×1
火のエレメント	×10
べっとり粘土	×10

ネタ1　太陽



AM8:30からPM4:30のあいだの空。太陽が見える場所ならどこでも撮影可能。

ネタ2　発電機



ジオラマパーツの発電機のみ。

ネタ3　ラッパ



メンテナンスショップ、BARなど。



ペズキャノンⅡ

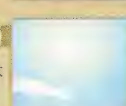
聖のエレメント	×50
火のエレメント	×20
べっとり粘土	×12

ネタ1　街灯



パームブリンクスのメインストリートのみ。

ネタ2　太陽



AM8:30からPM4:30のあいだの空。太陽が見える場所ならどこでも撮影可能。

ネタ3　火のラピス祭壇



ガンドール火山・炎につつまれし宝珠の間のみ。



ペズキャノンⅢ

聖のエレメント	×99
聖なる魔石	×3
べっとり粘土	×14

ネタ1　かまど



ユリスの家の台所のみ。

ネタ2　太陽



AM8:30からPM4:30のあいだの空。太陽が見える場所ならどこでも撮影可能。

ネタ3　月の柱



ジオラマパーツの月の柱のみ。



ペズキャノンⅣ

太陽の石	×1
聖なる魔石	×5
べとり粘土	×15

ネタ1　太陽



AM8:30からPM4:30のあいだの空。太陽が見える場所ならどこでも撮影可能。

ネタ2　つぼのたいまつ



ジオラマパーツのつぼのたいまつのみ。

ネタ3　復活! ポルカス



第8章のゼルマイト鉱山洞のみ。メタルポルカス戦中に撮影。



ポリタンク

鉄クズ	×40
ぶあつい皮	×2
ペンキ(あか)	×30

ネタ1　ごみ箱



メンテナンスショップ前、モートンのアイテム屋横など。

ネタ2　倉庫



ジオラマパーツの倉庫のみ。

ネタ3　ポスト



バームブリンクス武器屋横、ユリスの家の玄関前、ジオラマパーツのポストなど。



マシンガンアーム

火薬	×15
ゴロゴロ丸太	×15
鉄クズ	×10

ネタ1　あばれ龍



ステラ・ポトのラオチャオ飯店のみ。

ネタ2　扇風機



メンテナンスショップ地下のみ。

ネタ3　ライフル



ユリスの家のジラードの部屋のみ。



マシンガンアームⅡ

火薬	×30
銀の玉	×8
鉄クズ	×15

ネタ1　扇風機



メンテナンスショップ地下のみ。

ネタ2　風車



ベニーティオの高台のみ。

ネタ3　望遠鏡



ユリスの部屋のみ。



マシンガンアームⅢ

雷のエレメント	×30
金のノベ板	×1
銀の玉	×5

ネタ1　風車



ベニーティオの高台のみ。

ネタ2　プロペラ



ガンドラダ大工房のオペレーションルームのみ。

ネタ3　ライフル



ユリスの家のジラードの部屋のみ。



マシンガンアームⅣ

雷のエレメント	×40
銀の玉	×10
ルビー	×1

ネタ1　ドラム缶



ガンドラダ大工房のG-PARTS横のみ。第7章までしか撮影できない。

ネタ2　プロペラ



ガンドラダ大工房のオペレーションルームのみ。

ネタ3　風のラピス祭壇



ステラ渓谷・風に守られし宝珠の間のみ。



マルチフット

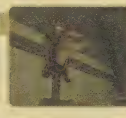
銀の玉	×15
鉄クズ	×30

ネタ1　作業用ロボット



ルナ研の第1〜4ラボのみ。第7章までしか撮影できない。

ネタ2　鹿のツノ



ユリスの家のジラードの部屋、役場町長の部屋のみ。

ネタ3　支柱



メンテナンスショップ前にある鉄の柱、保安官オフィス、ステラ・ポトなど。



ミサイルポッドアーム

火薬	×30
ゴロゴロ丸太	×10
鉄クズ	×10

ネタ1　回転式看板



ジオラマパーツの中華屋台のみ。

ネタ2　木箱



パームブリンクスの町中、駅のホーム、メンテナンスショップなど。

ネタ3　きのこ



ジュラクモールのみ。撮影のチャンスは7章終了まで。



ミサイルポッドアームⅡ

火薬	×30
鉄クズ	×10
銅のかたまり	×20

ネタ1　木箱



パームブリンクスの町中、駅のホーム、メンテナンスショップなど。

ネタ2　噴水



パームブリンクスの駅前広場、ユリスの家1Fなど。

ネタ3　ルナ研エンブレム



ルナ研のセンターラボの上空のみ。



ミサイルポッドアームⅢ

銀の玉	×5
鉄クズ	×20
炎の魔石	×3

ネタ1　金庫



パームブリンクスの武器屋、役場町長室、クレアの家のニードの部屋など。

ネタ2　鹿のツノ



ユリスの家のジラードの部屋、役場町長の部屋のみ。

ネタ3　発電機



ジオラマパーツの発電機のみ。



ミサイルポッドアームⅣ

金のノベ板	×3
銀の玉	×3
炎の魔石	×8

ネタ1　ガンドール火山



ヘイム・ラダから見えるガンドール火山のみ。

ネタ2　金庫



パームブリンクスの武器屋、役場町長室、クレアの家のニードの部屋など。

ネタ3　火のラピス祭壇



ガンドール火山・炎につつまれし宝珠の間のみ。



冷蔵庫ボディ

鉄クズ	×50
銅のかたまり	×10
冷気のクリスタル	×1

ネタ1　カンパ式発電機



ジオラマパーツの鉄の家屋内のみ。

ネタ2　信号機

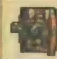


パームブリンクス桟橋、駅構内のみ。

ネタ3　冷蔵庫



モートンのアイテム屋、モートンの家のみ。



レーザーアーム

銀の玉	×5
ゴロゴロ丸太	×10
光のエレメント	×10

ネタ1　エネルギーパイプ



ルナ研の第1～4ラボ施設内のみ。撮影のチャンスは7章終了まで。

ネタ2　間欠泉



ヘイム・ラダのみ。ジオラマの固まる泥の山で塞ぐ前まで。

ネタ3　タル



パームブリンクスの役場広場に向かう道、メインストリート、モートンの家など。



レーザーアームⅡ

銀の玉	×5
ゴロゴロ丸太	×12
光のエレメント	×20

ネタ1　エネルギーパイプ



ルナ研の第1～4ラボ施設内のみ。撮影のチャンスは7章終了まで。

ネタ2　三日月ライト



ステラ・ポトのスターアイテムズのみ。撮影のチャンスは7章終了まで。

ネタ3　イクシオン



第6章で登場する時空移動用列車イクシオン号のみ。撮影のチャンスは7章終了まで。



レーザーアームⅢ

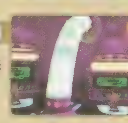
銀の玉	×9
銅のかたまり	×20
光のエレメント	×15

ネタ1　憩いの噴水



ジオラマパーツの憩いの噴水のみ。

ネタ2　エネルギーパイプ



ルナ研の第1～4ラボ施設内のみ。撮影のチャンスは7章終了まで。

ネタ3　サーチライト



ルナ研のセンターラボに渡る鉄橋のみ。撮影のチャンスは7章終了まで。



レーザーアームⅣ

金のノベ板	×4
ダイヤモンド	×1
聖なる魔石	×4

ネタ1　青光のトウロウ



月花宮殿・栽培園のみ。撮影のチャンスは訪れたときのみ。

ネタ2　エネルギーパイプ



ルナ研第1～4ラボ施設内のみ。

ネタ3　月の伝説



第7章、夢のらせん・最上階で見える赤い月のみ。ダークエレメント戦中に撮影。



ローラーフット

ゴロゴロ丸太	×30
鉄クズ	×10

ネタ1　貨物列車



パームブリンクスの駅のホームのみ。

ネタ2　換気扇（回転式看板）



換気扇はガンドラダ大工房のオペレーションルームや鉄の家。回転式看板は中華屋台で撮れる。

ネタ3　車輪



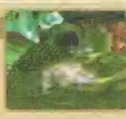
BARのみ。



ワイン樽キャノン

ゴロゴロ丸太 ×10
火薬 ×10

ネタ1　きのこ



ジュラクモールのみ。撮影のチャンスは7章終了まで。

ネタ2　タル



パームブリンクスの役場広場に向かう道、メインストリート、モートンの家など。

ネタ3　噴水



パームブリンクスの駅前広場、ユリスの家1Fなど。



ワイン樽キャノンⅡ

意外と丈夫な布 ×4
火薬 ×20
ゴロゴロ丸太 ×15

ネタ1　井戸



ジオラマパーツの井戸のみ。

ネタ2　タル



パームブリンクスの役場広場に向かう道、メインストリート、モートンの家など。

ネタ3　噴水



パームブリンクスの駅前広場、ユリスの家1Fなど。



ワイン樽キャノンⅢ

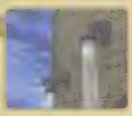
狩人のクリスタル ×4
火薬 ×25
ゴロゴロ丸太 ×17

ネタ1　水槽



釣り大会の会場のみ。

ネタ2　滝



地下水道の出口のみ。

ネタ3　タル



パームブリンクスの役場広場に向かう道、メインストリート、モートンの家など。



ワイン樽キャノンⅣ

火薬 ×40
ゴロゴロ丸太 ×20
命中のコイン ×1

ネタ1　エアークリーナー



エアークリーナーはルナ研、第1～4ラボのみ。

ネタ2　タル



パームブリンクスの役場広場に向かう道、メインストリート、モートンの家など。

ネタ3　ファイアースコール



ガンドール火山・山頂のみ。破壊してしまうと二度と撮影できない。

モンスターへんげ

モンスターへんげバッジは10種類。ここでは10種類のバッジに対応する10系統のへんげモンスターの能力を紹介。バッジ入手条件やクラスチェンジ条件も解説する。

モンスターへんげ 見方



1 へんげモンスターの属性。
2 マスターレベルに達したときにもらえるごほうびアイテム。
3 へんげモンスターの基本的な特徴を解説。
4 その属性のモンスターにへんげするために必要となるへんげバッジの入手条件。
5 へんげモンスターの進化ルートを表わしたチャート図。クラスチェンジできるレベルを併記。
6 へんげモンスターのクラス別初期能力値。攻撃力、防御力のほか攻撃技を掲載。

へんげモンスター No.1

ケモノ属

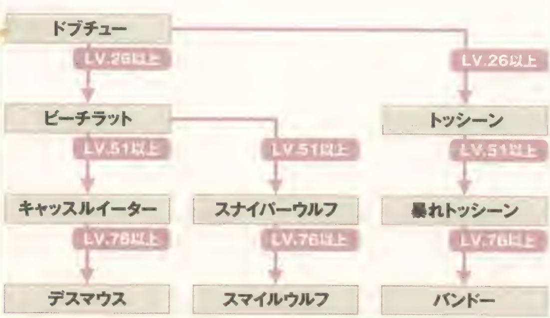
ごほうび
ガーネット×5

ケモノ属の特徴

ドブチュー系、ウルフ系、トッシーン系の3系統に分岐するのが特徴。ドブチュー系は標準的な能力を有し、スナイパー系は遠距離射撃、トッシーン系は直接攻撃に優れている。ただし3系統とも炎属性に弱いという共通の弱点がある。

バッジ入手条件

ケモノ属のバッジは、ドブチューにとろりんチーズ×3か、トッシーンにごくじょうチキン×3をあげることで手に入る。



ケモノ属の能力

ドブチュー
【攻　撃】8　【防　御】4
【攻撃法1】ストライクログ
【攻撃法2】頭突き

ピーチラット
【攻　撃】22　【防　御】12
【攻撃法1】ストライクログ
【攻撃法2】頭突き

キャッスルイーター
【攻　撃】64　【防　御】24
【攻撃法1】ストライクログ
【攻撃法2】頭突き

デスマウス
【攻　撃】96　【防　御】42
【攻撃法1】ストライクログ
【攻撃法2】頭突き

スナイパーウルフ
【攻　撃】60　【防　御】20
【攻撃法1】ボルトショット
【攻撃法2】バレルヒット

スマイルウルフ
【攻　撃】88　【防　御】39
【攻撃法1】ボトルショット
【攻撃法2】バレルヒット

トッシーン
【攻　撃】30　【防　御】12
【攻撃法1】クラブアタック
【攻撃法2】—

暴れトッシーン
【攻　撃】70　【防　御】24
【攻撃法1】クラブアタック
【攻撃法2】—

バンドー
【攻　撃】100　【防　御】34
【攻撃法1】クラブアタック
【攻撃法2】—

へんげモンスター No.2

植物属

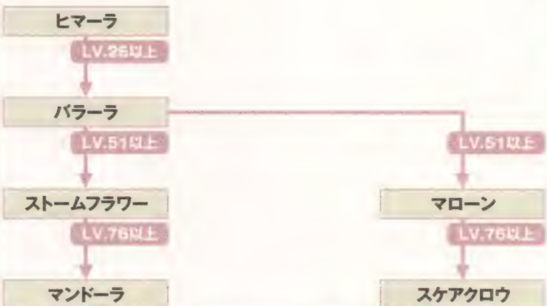
ごほうび
ダイヤモンド×5

植物属の特徴

ヒマーラ系は相手の動きを遅くする特殊能力を持ち、マローン系は爆弾を投げることができる。どちらもへんげモンスターとしては弱い部類に入るのだが、ごほうびがダイヤモンド×5というのがおいしいところ。

バッジ入手条件

植物属のバッジはモンスターから入手することはできない。第2章の未来、ジュラクモールにできる、ウッディテイラーで購入するしかない。



植物属の能力

ヒマーラ
【攻　撃】9　【防　御】4
【攻撃法1】フローラルスピン
【攻撃法2】ネバネバ液

バラーラ
【攻　撃】23　【防　御】12
【攻撃法1】フローラルスピン
【攻撃法2】ネバネバ液

ストームフラワー
【攻　撃】65　【防　御】24
【攻撃法1】フローラルスピン
【攻撃法2】ネバネバ液

マンドーラ
【攻　撃】99　【防　御】42
【攻撃法1】フローラルスピン
【攻撃法2】ネバネバ液

マローン
【攻　撃】59　【防　御】30
【攻撃法1】大回転アタック
【攻撃法2】パンプキンボム

スケアクロウ
【攻　撃】88　【防　御】50
【攻撃法1】大回転アタック
【攻撃法2】パンプキンボム

へんげモンスター No.3

水生属

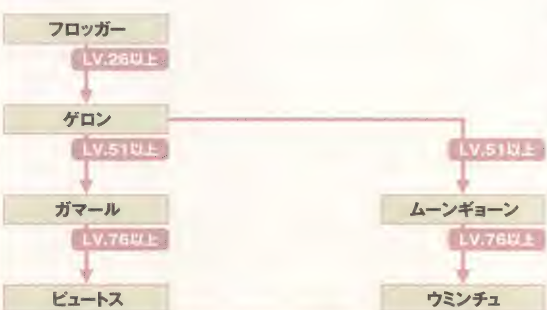
ごほうび
アクアマリン×5

水生属の特徴

フロッガー系は毒のブレス、ギョーン系は相手の動きを遅くするネバネバ液を出すことができる。さらにギョーン系はリーチの長いモリを装備しているので、接近戦でなかなかの能力を発揮できるのが特徴的だ。

バッジ入手条件

水生属のバッジは、フロッガー系モンスターにバッタン×3をあげるか、ギョーン系モンスターにエビィ×3をあげると入手できる。



水生属の能力

フロッガー
【攻　撃】7　【防　御】3
【攻撃法1】二段蹴り
【攻撃法2】毒液

ゲロン
【攻　撃】23　【防　御】11
【攻撃法1】二段蹴り
【攻撃法2】毒液

ガマール
【攻　撃】60　【防　御】23
【攻撃法1】二段蹴り
【攻撃法2】毒液

ピュートス
【攻　撃】95　【防　御】41
【攻撃法1】二段蹴り
【攻撃法2】毒液

ムーンギョーン
【攻　撃】60　【防　御】23
【攻撃法1】ギョーン式モリ突進
【攻撃法2】ネバネバ液

ウミンチュ
【攻　撃】95　【防　御】41
【攻撃法1】ギョーン式モリ突進
【攻撃法2】ネバネバ液

へんげモンスター No.4 トランプ属

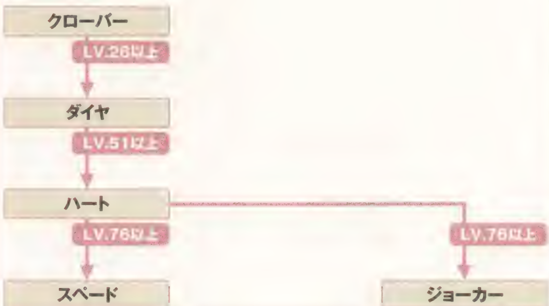
ごほうび
トパーズ×5

トランプ属の特徴

遠距離攻撃がないので接近戦が中心となるが、装備している武器によって攻撃パターンが変化する。またスペード、クラブ、ハートは攻撃スピードが速いのが特徴。ダイヤとジョーカーは攻撃モーションが大きくスキを見せてしまうがリーチが長い。

バッジ入手条件

ダイヤにダイヤモンド×3をあげるとトランプ属のバッチを入手できる。プレゼントを集めるのに非常にお金がかかるのが問題。



トランプ属の能力

クローバー
【攻　撃】36　【防　御】20
【攻撃法1】グリーンヒット
【攻撃法2】—

ダイヤ
【攻　撃】45　【防　御】22
【攻撃法1】ダイヤシュート
【攻撃法2】—

ハート
【攻　撃】57　【防　御】24
【攻撃法1】ブレークハート
【攻撃法2】—

スペード
【攻　撃】66　【防　御】40
【攻撃法1】ソードクラッシュ
【攻撃法2】—

ジョーカー
【攻　撃】80　【防　御】20
【攻撃法1】死神の一撃
【攻撃法2】—

へんげモンスター No.5 不死属

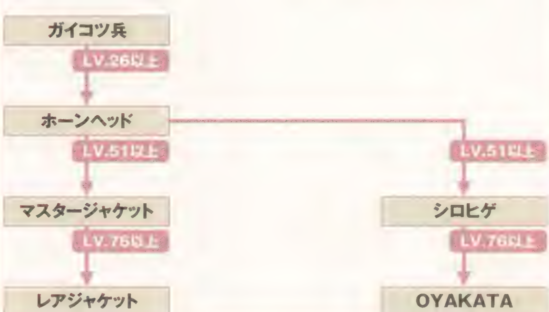
ごほうび
サファイア×5

不死属の特徴

接近戦に優れた能力を発揮するのが特徴。遠距離攻撃ができない反面、多彩な接近戦を行なえる。さらに銃やブレスにも耐性があり、使い勝手はなかなかのもの。ただし炎と退魔属性の攻撃は苦手なので、竜系モンスターとの戦いは不利といえる。

バッジ入手条件

不死属のバッチを入手するにはプレゼントは必要ない。ガイコツ兵、ホーンヘッド、シルバーギア、プラチナギアのいずれかを聖水で倒せばいいのだ。聖水はトドメをさすときに使えばよいので、通常攻撃でダメージを与え、最後に聖水を使うといいだろう。



不死属の能力

ガイコツ兵
【攻　撃】7　【防　御】3
【攻撃法1】縦一文字斬り
【攻撃法2】水平斬り

ホーンヘッド
【攻　撃】23　【防　御】11
【攻撃法1】ボーンクラッシャー
【攻撃法2】シールドアタック

マスタージャケット
【攻　撃】60　【防　御】23
【攻撃法1】縦一文字斬り
【攻撃法2】水平斬り

レアジャケット
【攻　撃】95　【防　御】41
【攻撃法1】縦一文字斬り
【攻撃法2】水平斬り

シロヒゲ
【攻　撃】61　【防　御】25
【攻撃法1】X斬り
【攻撃法2】二段突き

OYAKATA
【攻　撃】89　【防　御】38
【攻撃法1】X斬り
【攻撃法2】二段突き

へんげモンスター
No.6

魔人属

ごほうび
パール×5

魔人属の特徴

クモババ系とゴーゴン系に分岐。クモババ系は相手を呪い状態に、ゴーゴン系は石化状態にする特殊能力を有する。どちらも攻撃力は高いが防御力に差がある。クモババ系では遠距離攻撃、ゴーゴン系では近距離攻撃を中心に戦うといい。

バッジ入手条件

魔人属のバッチは、クモババ系のモンスターに金のノベ板×3をあげるか、ゴーゴン系モンスターにルビー×3をあげることで入手できる。

クモババ
↓ LV.26以上
シーバァー
↓ LV.51以上
スパイダーレディ
↓ LV.76以上
ババンチュラ

シーバァー
↓ LV.51以上
ミス・ゴーゴン
↓ LV.76以上
ミセス・ゴーゴン

魔人属の能力

クモババ
【攻　撃】7　【防　御】3
【攻撃法1】呪いの一撃
【攻撃法2】タタリ

シーバァー
【攻　撃】23　【防　御】11
【攻撃法1】呪いの一撃
【攻撃法2】タタリ

スパイダーレディ
【攻　撃】60　【防　御】23
【攻撃法1】呪いの一撃
【攻撃法2】タタリ

ババンチュラ
【攻　撃】95　【防　御】41
【攻撃法1】呪いの一撃
【攻撃法2】タタリ

ミス・ゴーゴン
【攻　撃】55　【防　御】30
【攻撃法1】恨みの一撃
【攻撃法2】石化光線

ミセス・ゴーゴン
【攻　撃】88　【防　御】42
【攻撃法1】恨みの一撃
【攻撃法2】石化光線

へんげモンスター
No.7

魔法生物属

ごほうび
エメラルド×5

魔法生物属の特徴

風船系とガーディア系に分岐。風船系は攻撃範囲が広く、攻撃スピードも速い。しかし防御力に難があり、ダメージを受けやすいのが欠点。対するガーディア系は動きが鈍く、攻撃モーションも大きいのだが、防御力に優れているのが特徴だ。

バッジ入手条件

魔法生物属のバッジは、同じ魔法生物属のスタチュー系モンスターにアイテムをあげることで入手可能。スタチュー、スタチュードッグ、コーラルドック、トイロック、ケルベロスのどれかにガッシリ石×3をあげよう。

風船男爵
↓ LV.26以上
風船ポルカス
↓ LV.51以上
バルーン伯爵
↓ LV.76以上
バルーン公爵

風船ポルカス
↓ LV.51以上
ガーディア
↓ LV.76以上
ダークキーパー

魔法生物属の能力

風船男爵
【攻　撃】8　【防　御】3
【攻撃法1】グローブプレス
【攻撃法2】デンジャーハット

風船ポルカス
【攻　撃】22　【防　御】10
【攻撃法1】グローブプレス
【攻撃法2】デンジャーハット

バルーン伯爵
【攻　撃】64　【防　御】21
【攻撃法1】グローブプレス
【攻撃法2】デンジャーハット

バルーン公爵
【攻　撃】96　【防　御】39
【攻撃法1】グローブプレス
【攻撃法2】デンジャーハット

ガーディア
【攻　撃】65　【防　御】40
【攻撃法1】ハンマースイング
【攻撃法2】ハンマーストライク

ダークキーパー
【攻　撃】85　【防　御】60
【攻撃法1】ハンマースイング
【攻撃法2】ハンマーストライク

へんげモンスター No.8

竜族

ごほうび
ルビー×5

竜族の特徴

5種類いる竜族のそれぞれが炎、風、冷気、稲妻、退魔の属性に対応していて、その属性のブレスを吐くことができる。空中を移動するので通常攻撃は当たりにくいが対立する属性の攻撃には弱い。接近しすぎずに遠距離から攻撃するのが基本。

バッジ入手条件

F·ジェムロンは火、W·ジェムロンは風、C·ジェムロンは冷気、T·ジェムロンは雷、H·ジェムロンは聖のエレメントが好物。どれか1匹に、その属性に対応したエレメントをあげることでバッジが手に入る。

W·ジェムロン
↓ LV.26以上
C·ジェムロン
↓ LV.51以上
T·ジェムロン
↓ LV.76以上 → F·ジェムロン
↓ LV.76以上 → H·ジェムロン

竜属の能力

W·ジェムロン
【攻　撃】33　【防　御】20
【攻撃法1】ウインドブレス
【攻撃法2】—

C·ジェムロン
【攻　撃】44　【防　御】22
【攻撃法1】コールドブレス
【攻撃法2】—

T·ジェムロン
【攻　撃】55　【防　御】24
【攻撃法1】サンダーブレス
【攻撃法2】—

F·ジェムロン
【攻　撃】80　【防　御】26
【攻撃法1】ファイヤーブレス
【攻撃法2】—

H·ジェムロン
【攻　撃】75　【防　御】28
【攻撃法1】ホーリーブレス
【攻撃法2】—

へんげモンスター No.9

カラクリ属

ごほうび
アメジスト×5

カラクリ属の特徴

威力の高い通常攻撃に加え、HP満タン時には自分もろともふっとぶバーストヘッドが使える。敵集団にまとめてダメージを与えられるが、炎属性の攻撃には弱い。

バッジ入手条件

カラクリ属のバッジを手に入れるにはプレゼントではなく特定の敵をアイテムで倒せばよい。ボンバーヘッドを爆弾で倒せばバッジを手に入れることができる。

ボンバーヘッド
↓ LV.26以上
3尺玉
↓ LV.51以上
デンジャーボム
↓ LV.76以上
スィートダイナマイト

カラクリ属の能力

ボンバーヘッド
【攻　撃】8　【防　御】3
【攻撃法1】ローリングパンチ
【攻撃法2】バーストヘッド

3尺玉
【攻　撃】22　【防　御】10
【攻撃法1】ローリングパンチ
【攻撃法2】バーストヘッド

デンジャーボム
【攻　撃】64　【防　御】21
【攻撃法1】ローリングパンチ
【攻撃法2】バーストヘッド

スィートダイナマイト
【攻　撃】96　【防　御】39
【攻撃法1】ローリングパンチ
【攻撃法2】バーストヘッド

へんげモンスター No.10

精霊属

ごほうび
ペリドット×5

精霊属の特徴

竜族と同じように空中を移動し、魔法を撃ち出すことができる。防御面では敵の通常攻撃に高い耐性を有するが、銃や魔法などの遠距離からの攻撃には弱い。

バッジ入手条件

精霊属モンスターにネバネバピーチ×3をあげるとバッジを入手できる。まずは防御しながら接近してくるのを待ち、敵が攻撃をやめたスキに投げてみよう。

ピクシー
↓ LV.26以上
シルフ
↓ LV.51以上
フェアリー
↓ LV.76以上
インプ

精霊属の能力

ピクシー
【攻　撃】7　【防　御】3
【攻撃法1】ビッグマウスアタック
【攻撃法2】フレイムバスケット

シルフ
【攻　撃】23　【防　御】10
【攻撃法1】ビッグマウスアタック
【攻撃法2】フレイムバスケット

フェアリー
【攻　撃】60　【防　御】21
【攻撃法1】ビックマウスアタック
【攻撃法2】フレイムバスケット

インプ
【攻　撃】95　【防　御】39
【攻撃法1】ビックマウスアタック
【攻撃法2】フレイムバスケット

釣りと魚の育成

釣りファン必見の魚関連のデータと釣りポイントを紹介。テクニックはなくてもこの情報さえあれば、大物を釣り上げることも夢ではなくなるぞ。

巨大な魚を釣るにはつり竿の能力をあげることも大事だが、魚の特性や釣りのポイントを知ることも重要になる。エサに対する魚の好き嫌いや、魚の住んでいる場所など釣りに関するデータをまとめているので、本編を進めるかたわら、一流の釣り人を目指す際の参考にしてもらいたい。



⬅一流と呼ばれる釣り人になるには、テクニックと共に魚に関する知識も要求される。

魚の基本データ

ゲーム中に釣れる魚は全18種類。それぞれ姿形や大きさ、重さが異なり、釣れる場所やエサの好みもさまざま。同じ魚でも大きさや能力は異なる。特に魚の大きさと重さは釣り大会の勝敗に影響するので、大物を釣るためにも魚の基本データをしっかり押さえておきたい。



⬅魚のサイズには上限があり、釣れる魚の大きさは、つり竿の性能によってかわってくる。



ハグハグ

●平均/最大サイズ 50／133cm
●1cmあたりの重さ 60g

七色蝶の森やステラ渓谷でよく釣れる魚。1日をとおしてよく釣れるが、夕方はあたりが弱い。



ガブラ

●平均/最大サイズ 60／186cm
●1cmあたりの重さ 50g

パームブリンクスの運河や七色蝶の森でよく釣れる魚。特に明け方と夕方の時間帯によく釣れる。



カジー

●平均/最大サイズ 80／153cm
●1cmあたりの重さ 60g

ベニーティオや潮騒の洞窟、シーグラたちの村でよく釣れる魚だが、夜から明け方にかけてはまったく釣れない。



マーダンガラヤン

●平均/最大サイズ 40／130cm
●1cmあたりの重さ 80g

エンペラーマーダンのいる池、古代壁画の洞窟、ヨルダの大木近くの川で釣れる。夕方が釣りやすい。



ニラー

●平均/最大サイズ 40／80cm
●1cmあたりの重さ 40g

シャーロットの池、七色蝶の森、ステラ渓谷でよく釣れる魚。1日をとおして釣りやすい。



タートン

●平均/最大サイズ 40／100cm
●1cmあたりの重さ 60g

パームブリンクスの池だけでなく、ベニーティオや潮騒の洞窟などの海でも釣れる。明け方と夕方に釣りやすい。



ボン

●平均/最大サイズ 50／100cm
●1cmあたりの重さ 40g

ベニーティオの海岸や古代壁画の洞窟、シーグラたちの村でよく釣れ、1日をとおして釣りやすい。



ネジー

●平均/最大サイズ 40／80cm
●1cmあたりの重さ 30g

エンペラーマーダンのいる池とヨルダの大木近くの川で釣れる魚。明け方のみあたりが弱くなる。



ヒイラ

●平均/最大サイズ 40／80cm
●1cmあたりの重さ 30g

てんびん谷停車場の池と古代壁画の洞窟で釣れる魚。1日をとおして釣れるが、昼のみあたりが弱くなる。



ボーボー

●平均/最大サイズ 50／160cm
●1cmあたりの重さ 60g

ベニーティオや潮騒の洞窟、シーグラたちの村でよく釣れる魚。1日をとおしてよく釣れるが明け方はあたりが弱い。



ノンキー

●平均/最大サイズ 50／200cm
●1cmあたりの重さ 45g

たいていの池や川、沼で釣れ、登場する魚のなかでは最大級。明け方から昼にかけてよく釣れる。



パクパク

●平均/最大サイズ 60／106cm
●1cmあたりの重さ 50g

パームブリンクスの池やステラ渓谷でよく釣れる魚。1日をとおしてよく釣れ、特に明け方と夕方が釣りやすい。



グミー

●平均/最大サイズ 40／70cm
●1cmあたりの重さ 30g

たいていの池や川、沼でよく釣れる魚で、1日をとおして釣りやすい。



ウマダカラ

●平均/最大サイズ 60／100cm
●1cmあたりの重さ 60g

雨のステラ渓谷に出現する珍しい魚。明け方に釣れることが多い。



ピッコリー

●平均/最大サイズ 40／70cm
●1cmあたりの重さ 20g

パームブリンクスやシャーロットの池でよく釣れる魚。昼から夕方にかけて釣りやすい。



ハマハマ

●平均/最大サイズ 50／130cm
●1cmあたりの重さ 50g

ベニーティオの海岸や古代壁画の洞窟、シーグラたちの村でよく釣れ、特に昼と夜に釣りやすい。



デン

●平均/最大サイズ 50／100cm
●1cmあたりの重さ 60g

パームブリンクスの運河と古代壁画の洞窟で釣れる魚。昼のみあたりが弱くなる。



男爵ガラヤン

●平均/最大サイズ 80／100cm
●1cmあたりの重さ 70g

ヘイム・ラダの温泉でのみ釣れる珍しい魚。昼間に釣れることが多い。

釣りのポイントと魚の釣れる確率

『ダーククロニクル』の世界で釣りのできる場所は、ダンジョン内のポイントを含め全19ヵ所。各釣り場にいる魚とその魚の釣りやすさは下記のとおり。その場所で釣りやすい魚の順に、「よく釣れる」「まあまあ釣れる」「なかなか釣れない」と表記している。ただし、後述するエサに対する魚の好き嫌いと釣れる時間帯を、釣りたい魚に適したものにあわせていくと、その魚をさらに釣りやすくすることができる。また、ウキを投げ入れた時点でまったく釣れない状況になる場合もあるが、その場合はウキを投げなおせば、釣れない状況をリセットできる。なかなか魚がかからないと感じたら、ひたすら待ち続けるよりもウキを投げなおしてみたほうがいい。

パームブリンクス／公園の池



- グミー……よく釣れる
- タートン……よく釣れる
- ノンキー……よく釣れる
- バクバク……よく釣れる
- ピッコリー……まあまあ釣れる

パームブリンクス／運河



- ガブラ……よく釣れる
- デン……よく釣れる
- ヒイラ……よく釣れる

シャーロット



- グミー……よく釣れる
- ニラー……よく釣れる
- ネジー……よく釣れる
- ピッコリー……よく釣れる

七色蝶の森／ダンジョン内



- グミー……よく釣れる
- ニラー……よく釣れる
- ガブラ……まあまあ釣れる
- ハグハグ……まあまあ釣れる

七色蝶の森／ダンジョン内・雨



- ガブラ……よく釣れる
- グミー……よく釣れる
- ニラー……よく釣れる
- ハグハグ……よく釣れる

七色蝶の森／怪魚の沼



- ハグハグ……よく釣れる
- ネジー……まあまあ釣れる
- ノンキー……まあまあ釣れる
- バクバク……まあまあ釣れる

七色蝶の森／エンペラーマーダンの沼



- ネジー……よく釣れる
- バクバク……よく釣れる
- グミー……まあまあ釣れる
- マーダンガラヤン……なかなか釣れない

てんびん谷停車場



- タートン……よく釣れる
- ノンキー……よく釣れる
- ヒイラ……よく釣れる

ステラ渓谷／ダンジョン内フロア13、14



- ガブラ……よく釣れる
- グミー……よく釣れる
- ノンキー……よく釣れる

ステラ渓谷／ダンジョン内フロア15、16



- ウマダカラ……よく釣れる
- グミー……よく釣れる
- ニラー……よく釣れる
- バクバク……よく釣れる
- ピッコリー……よく釣れる

ステラ渓谷／ヨルダの大木



- グミー……よく釣れる
- ネジー……よく釣れる
- ハグハグ……よく釣れる
- マーダンガラヤン……なかなか釣れない

ベニーティオ



- ボン……よく釣れる
- ボーボー……まあまあ釣れる
- タートン……まあまあ釣れる
- カジー……なかなか釣れない
- ハマハマ……なかなか釣れない

潮騒の洞窟／ダンジョン内フロア1～4



- ボーボー……よく釣れる
- ボン……よく釣れる
- タートン……まあまあ釣れる
- カジー……なかなか釣れない
- ハマハマ……なかなか釣れない

潮騒の洞窟／ダンジョン内フロア11～13



- ボーボー……よく釣れる
- ボン……よく釣れる
- カジー……まあまあ釣れる
- タートン……なかなか釣れない
- ハマハマ……なかなか釣れない

潮騒の洞窟／ダンジョン内・雨



- タートン……よく釣れる
- ボーボー……よく釣れる
- ボン……よく釣れる
- ハマハマ……なかなか釣れない
- カジー……なかなか釣れない

潮騒の洞窟／古代壁画の洞窟



- タートン……よく釣れる
- デン……よく釣れる
- ヒイラ……よく釣れる
- マーダンガラヤン……なかなか釣れない

潮騒の洞窟／シーグラたちの村



- タートン……よく釣れる
- ボーボー……よく釣れる
- ボン……よく釣れる
- カジー……なかなか釣れない
- ハマハマ……なかなか釣れない

潮騒の洞窟／海に眠りし宝珠の間



- グミー……よく釣れる
- ネジー……よく釣れる
- ハグハグ……よく釣れる
- マーダンガラヤン……なかなか釣れない

ヘイム・ラダ



- デン……よく釣れる
- ハグハグ……よく釣れる
- 男爵ガラヤン……なかなか釣れない

エサに対する魚の好き嫌いと釣れる時間帯

最後に魚の種別ごとの好き嫌いと釣りやすい時間帯を紹介する。魚の嫌いなエサをつけていると、その魚のいる場所にいても絶対釣れないので要注意。またゲーム中の時間はメインメニュー画面で確認できる。太陽の動きでもある程度わかるが、メニュー画面を見たほうが正確だ。

魚の好みのエサ、ルアーと釣りやすい時間帯

魚名	エサ														ルアー				時間帯			
																			朝	昼	夕	晩
ハグハグ	△	△	△	△	×	△	△	○	×	×	△	△	△	×	×	×	×	×	○	○	○	△
ボーボー	△	△	△	△	×	△	○	○	○	×	△	△	×	×	×	×	×	×	○	△	○	○
ガブラ	△	△	△	△	×	△	△	△	△	×	×	△	△	○	○	△	○	×	○	△	○	△
ノンキー	△	△	△	△	×	△	○	○	×	×	○	○	○	×	×	×	×	×	○	○	△	△
カジー	△	△	△	△	×	△	×	×	○	×	×	×	×	○	×	×	○	×	×	○	△	×
バクバク	△	△	△	△	×	△	×	△	×	×	×	×	×	○	○	○	○	×	○	△	○	△
マーダンガラヤン	×	×	×	×	○	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	△	×	◎	△
グミー	△	△	△	△	×	△	○	○	×	×	○	○	○	×	×	×	×	×	○	○	○	○
ニラー	△	△	△	△	×	△	○	○	○	×	×	○	○	○	×	×	×	×	○	○	○	○
ウマダカラ	×	×	×	×	×	×	×	×	×	○	×	×	×	×	×	×	×	×	◎	△	×	△
タートン	△	△	△	△	×	△	○	△	○	×	△	○	○	×	×	×	×	×	○	△	○	△
ピッコリー	△	△	△	△	×	△	○	×	×	×	×	△	×	×	×	×	×	×	×	○	○	×
ボン	△	△	△	△	×	△	○	○	○	×	○	○	○	○	×	×	×	×	○	○	○	○
ハマハマ	△	△	△	△	×	△	×	×	×	×	×	×	×	○	×	△	○	×	×	○	×	○
ネジー	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	○	△	○	×	△	○	○	○
デン	△	△	△	△	×	△	×	×	×	×	△	○	○	○	×	×	×	×	○	△	○	○
ヒイラ	△	△	△	△	×	△	△	○	△	×	△	△	△	×	×	×	×	×	○	○	△	○
男爵ガラヤン	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	○	△	◎	△	×

※表内の記号について
◎ よく釣れる　△ なかなか釣れない
○ まあまあ釣れる　× 釣れない

※時間帯について
朝 …AM 5：00 ～ AM 8：59　夕 …PM 4：00 ～ PM 6：59
昼 …AM 9：00 ～ PM 3：59　夜 …PM 7：00 ～ AM 4：59

魚の配合リスト

魚の配合は、オスとメス1匹ずつの魚を、アクアリウムの配合水槽に入れて行なう。配合によって誕生する魚は下記のリストに記したとおり。表で見たとおり、釣りで手に入れることができる魚は、配合によっても生み出すことができる。しかし、配合で生まれた魚は親魚の能力を引き継ぐため、同じ種の魚でも釣り上げたままの魚より能力が高いものとなる。



←育成をしては配合。子が生まれたら再び育成しては配合。これで強い魚を作っていく。

配合表

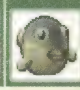
親魚名									
ウマダカラ	ウマダカラ	デン	ハマハマ	ネジー	ボーボー	カジー	バクバク	ピッコリー	ピッコリー
カジー	デン	カジー	ネジー	ヒイラ	ニラー	ネジー	ノンキー	ハグハグ	グミー
ガブラ	ハマハマ	ネジー	ガブラ	ノンキー	ボン	ピッコリー	ノンキー	バクバク	ハグハグ
グミー	ネジー	ヒイラ	ノンキー	グミー	デン	ハマハマ	バクバク	ノンキー	ガブラ
タートン	ボーボー	ニラー	ボン	デン	タートン	ノンキー	ガブラ	ガブラ	ハマハマ
男爵ガラヤン	カジー	ネジー	ピッコリー	ハマハマ	ノンキー	男爵ガラヤン	ピッコリー	ボン	デン
デン	バクバク	ノンキー	ノンキー	バクバク	ガブラ	ピッコリー	デン	グミー	カジー
ニラー	ピッコリー	ハグハグ	バクバク	ノンキー	ガブラ	ボン	グミー	ニラー	バクバク
ネジー	ピッコリー	グミー	ハグハグ	ガブラ	ハマハマ	デン	カジー	バクバク	ネジー
ノンキー	ボン	バクバク	ボーボー	タートン	ボン	ニラー	タートン	カジー	グミー
ハグハグ	タートン	ハマハマ	バクバク	ヒイラ	ニラー	ハグハグ	ネジー	ピッコリー	グミー
バクバク	デン	ハグハグ	カジー	ニラー	ボーボー	ボーボー	タートン	ノンキー	ニラー
ハマハマ	タートン	ボン	カジー	ピッコリー	ノンキー	ガブラ	ネジー	ハグハグ	バクバク
ヒイラ	カジー	ガブラ	ネジー	ネジー	グミー	バクバク	ピッコリー	デン	ハマハマ
ピッコリー	ニラー	ハマハマ	ニラー	ヒイラ	デン	グミー	ヒイラ	マーダンガラヤン	ボーボー
ボーボー	ボーボー	ウマダカラ	バクバク	デン	バクバク	タートン	ハマハマ	タートン	ヒイラ
ボン	ノンキー	ボーボー	ハグハグ	タートン	ハグハグ	ヒイラ	カジー	ガブラ	ニラー
マーダンガラヤン	男爵ガラヤン	ハマハマ	ニラー	ボン	ハグハグ	ウマダカラ	ネジー	ボーボー	ヒイラ

魚の能力の合計ポイントに注意

魚には5つのパラメータがある。これらは、親となる魚の高い能力ほうのパラメータに、能力が低いほうのパラメータの70%がプラスされ、子に引き継がれることになる。ただし、この5つの能力には限界値があり、合計が400ポイント以上になると、オーバーした分の数が5つの能力のいずれかからマイナスされてしまう。



⬅バトル、スタミナ、瞬発、ふんばり、ねばりの5つのパラメータの合計には限界がある。

									親魚名
ボン	タートン	デン	タートン	カジー	ニラー	ボーボー	ノンキー	男爵ガラヤン	ウマダカラ
バクバク	ハマハマ	ハグハグ	ボン	ガブラ	ハマハマ	ウマダカラ	ボーボー	ハマハマ	カジー
ボーボー	バクバク	カジー	カジー	ネジー	ニラー	バクバク	ハグハグ	ニラー	ガブラ
タートン	ヒイラ	ニラー	ピッコリー	ネジー	ヒイラ	デン	タートン	ボン	グミー
ボン	ニラー	ボーボー	ノンキー	グミー	デン	バクバク	ハグハグ	ハグハグ	タートン
ニラー	ハグハグ	ボーボー	ガブラ	バクバク	グミー	タートン	ヒイラ	ウマダカラ	男爵カラヤン
タートン	ネジー	タートン	ネジー	ピッコリー	ヒイラ	ハマハマ	カジー	ネジー	デン
カジー	ピッコリー	ノンキー	ハグハグ	デン	マーダンガラヤン	タートン	ガブラ	ボーボー	ニラー
グミー	グミー	ニラー	バクバク	ハマハマ	ボーボー	ヒイラ	ニラー	ヒイラ	ネジー
ノンキー	ボーボー	ガブラ	ハグハグ	デン	ハグハグ	ニラー	ボーボー	グミー	ノンキー
ボーボー	ハグハグ	ヒイラ	ボン	ノンキー	ガブラ	ノンキー	ハマハマ	ハグハグ	ハグハグ
ガブラ	ヒイラ	バクバク	カジー	グミー	ネジー	ガブラ	ハグハグ	ピッコリー	バクバク
ハグハグ	ボン	カジー	ハマハマ	ボーボー	カジー	グミー	ネジー	デン	ハマハマ
デン	ノンキー	グミー	ボーボー	ヒイラ	ボン	ガブラ	バクバク	ピッコリー	ヒイラ
ハグハグ	ガブラ	ネジー	カジー	ボン	ピッコリー	バクバク	タートン	ピッコリー	ピッコリー
ニラー	ノンキー	ガブラ	グミー	ガブラ	バクバク	ボーボー	ノンキー	ボーボー	ボーボー
ボーボー	ハマハマ	ハグハグ	ネジー	バクバク	タートン	ノンキー	ボン	タートン	ボン
グミー	ハグハグ	ピッコリー	デン	ピッコリー	ピッコリー	ボーボー	タートン	マーダンガラヤン	マーダンガラヤン

イメージカラーとスペシャルカラー

配合によって生まれた魚には、種別に応じて下記リストのように固有のカラーが設定されている。ただし、これらはアクアリウムに入れているときにのみにしか確認できない。また、配合によって生まれた魚を親魚とした場合、通常は能力の高いほうの色を引き継ぎ、親に色がついていない場合は、生まれた魚の種別に応じた固有の色がつくこととなる。ただし、まれにスペシャルカラーの魚が生まれることがあり、このスペシャルカラーを持つ魚は、後述するギョレース時にかかる種別固有の能力補正値を無視することができる。なお、釣り上げた魚には色がない。

魚のイメージカラーとスペシャルカラー

魚名	イメージ	スペシャル	魚名	イメージ	スペシャル	魚名	イメージ	スペシャル
ウマダカラ	赤茶	濃いグレー	テン	茶色	明るいグレー	ハマハマ	紺	紫
カジー	青	金	ニラー	濃い緑	茶	ヒイラ	ベージュ	茶
ガブラ	グレー	オレンジ	ネジー	明るいグレー	ベージュ	ピッコリー	緑	お茶色
グミー	濃いグレー	青	ノンキー	金	グレー	ボーボー	オレンジ	青紫
タートン	お茶色	赤茶	ハグハグ	青紫	紺	ボン	紫	緑
男爵ガラヤン	赤	ピンク	バクバク	茶	濃い緑	マーダンガラヤン	ピンク	赤

ギョレース時にかかる種別固有の能力補正値

ギョレースに参加する際に、魚には能力補正がかかるが、最終調整用水槽や性格のほかに、種別によっても能力値に下表の補正がかかっている。ただし、魚の色がスペシャルカラーの場合は、種別による能力補正値を無視して、現時点での魚の全能力に5%のプラス補正がかかる。

ギョレース時にかかる種別補正

能力 / 名前	バトル（%）	スタミナ（%）	瞬発（%）	ねばり（%）	ふんばり（%）
ウマダカラ	10%↓	5%↑	5%↑	2%↑	2%↑
カジー	2%↑	2%↑	4%↓	2%↑	−
ガブラ	4%↑	−	−	2%↓	2%↓
グミー	5%↓	2%↓	−	2%↓	−
タートン	2%↓	−	2%↓	2%↓	−
男爵ガラヤン	5%↑	5%↑	2%↓	2%↓	4%↑
テン	−	2%↑	2%↓	4%↓	2%↑
ニラー	5%↑	2%↓	2%↓	2%↓	2%↓
ネジー	2%↑	2%↓	2%↑	−	4%↓
ノンキー	2%↓	−	−	2%↑	−
ハグハグ	−	−	−	−	−
バクバク	2%↑	2%↓	2%↓	−	2%↑
ハマハマ	5%↑	2%↓	2%↑	2%↓	−
ヒイラ	4%↓	2%↓	2%↑	−	2%↓
ピッコリー	4%↓	−	5%↑	5%↓	2%↓
ボーボー	2%↓	2%↑	2%↓	2%↑	−
ボン	5%↓	2%↓	2%↓	4%↓	2%↑
マーダンガラヤン	−	4%↑	−	−	2%↑

釣り大会とギョレースの賞品

釣り大会とギョレースで上位3位内に入賞すると、順位と入賞した回数によって下記リストのごほうびアイテムがもらえる。なお、釣り大会では10回目以降、ギョレースでは同じクラスで3回目以降に入賞した場合、それぞれ10回目、3回目の賞品をくり返しもらうこととなる。



←マーダンソード、ガラヤンソード、マーダンガラヤンの武器はここでしか入手できない。

釣り大会賞品

入賞回数	1位	2位	3位
1回目	ルアーロッド×1	風のクリスタル×3	退魔のクリスタル×3
2回目	フラミンゴ×1	狩人のクリスタル×3	粉砕のクリスタル×3
3回目	復活の粉×3	エスケープの粉×5	ばくだん×10
4回目	月の石×1	爆弾・改×4	ばくだん×2
5回目	エメラルド×1	銀の玉×10	銅のかたまり×50
6回目	ダイヤモンド×1	力のクリスタル×5	粉砕のクリスタル×5
7回目	暗黒のコイン×1	経験のコイン×1	ガーネット×1
8回目	太陽の石×1	サファイア×1	ペリドット×1
9回目	毒のコイン×1	命中のコイン×1	サファイア×1
10回目以降	ミサイルポッドアームⅡ×1	月の石×1	ダイヤモンド×1

ギョレース賞品

参加クラス	入賞回数	1位	2位	3位
ビギナー	1回目	マーダンソード×1	粉砕のクリスタル×3	守りのクリスタル×1
	2回目	金のノベ板×3	グレードアップの粉×1	ウメおにぎり×1
	3回目以降	ウメおにぎり×1	ごくじょうチキン×1	石けん×1
ジュニア	1回目	ガラヤンソード×1	マイティーヒール×3	稲妻のクリスタル×1
	2回目	アクアマリン×1	エビルサイス×1	チョッパー×1
	3回目以降	水竜のクリスタル×5	封印解除の巻物×1	冷気のクリスタル×2
シニア	1回目	マーダンガラヤン×1	ドレインシーカー×1	包丁×1
	2回目	ダイヤモンド×1	富のコイン×1	電光石花×4
	3回目以降	力のクリスタル×10	盗むコイン×1	命中のコイン×1
マスター	1回目	太陽の石×1	月の石×1	ダイヤモンド×1
	2回目	ダイヤモンド×1	富のコイン×1	電光石花×4
	3回目以降	ファイナルボム×2	ライドポッド燃料×2	封印解除の巻物×3

能力アップアイテム出現場所一覧

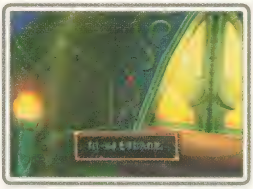
戦うことで強くなる武器と違い、ユリスとモニカを強化するには3種類の能力アップアイテムを使う必要がある。この能力アップアイテムはお金では買えない貴重な品だ。

物語の進行と宝箱の関係

Hpの最大値をあげるエデンの果実と防御力をあげるポテトパイ、魔女のパフェは、手強い敵が出現する物語後半を勝ち抜くためには絶対に必要なアイテム。これら能力アップアイテムはダンジョンのあるフロアに到達したり、ジオラマモードを復興させると未来の町に出現する宝箱に入っている。貴重な能力アップアイテムを取り忘れないためにも、ここで宝箱の出現条件と出現場所を紹介しよう。ただしこのデータはゲーム中の流れに沿ってジオラマモードを復興したときのもの。復興条件が「？？？」の項目を先に復興した場合、出現するタイミングが変化する可能性があるので注意してもらいたい。



⬅ゲームに出現する能力アップアイテムの数は決まっているので、取りこぼしはさけたい。



⬅能力アップアイテムのかわりに宝石が入っているがこれはこれで武器強化に役立つ。

第1章　地下水道～パームブリンクス

第1章で能力アップアイテムは、地下水道とパームブリンクスに出現。数は3個と少ないが、使っておけばハロウィーン戦がぐーんと楽になることは確実。宝箱を見落とさないよう、しっかりと拾っておくこと。

■フロアを探険すると出現する能力アップアイテム	
フロア2探険後のパームブリングス	エデンの果実
フロア5探険後のパームブリングス	ポテトパイ
フロア6探険後のパームブリングス	エデンの果実



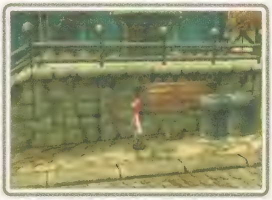
出現場所

エデンの果実



地下水道・フロア2に到達すると、ドニーの友情ショップの前に設置されているクレーンの横に宝箱が出現する。

ポテトパイ



地下水道・フロア5に到達すると、パームブリンクスにあるメンテナンスショップの入口階段にかけられた、看板の下に出現する。

エデンの果実



地下水道・フロア6に到達すると、パームブリンクスにある警察署の向かいに置かれている木箱の前に宝箱が出現する。

第2章　ジュラクモール

第2章からはジオラマモードがプレイできるようになり、特定の復興条件を満たすことでも宝箱が出現する。フロア9までのジオストーンを回収すると、宝箱の出現に関する復興条件とジオラマ作成に必要なパーツがそろうので、ジオラマを復興させながら未来のジュラクモールを見て回るといいだろう。

さらにジュラクモールには、第3章のギルトーニ戦直前にも宝箱が出現する。

■フロアを探険すると出現する能力アップアイテム

フロア4探険後のジュラクモール	エデンの果実、ポテトパイ
フロア5探険後のジュラクモール	エデンの果実
フロア6探険後のジュラクモール	魔女のパフェ

■ジュラクモールを復活させると出現する能力アップアイテム

枯れた巨木出現	エデンの果実
大長老ジュラク復活	魔女のパフェ、ポテトパイ、エデンの果実
キノコ街灯出現	風のクリスタル×4
食べもの屋ができる	ガーネット
第3章／ボス戦直前	ポテトパイ



出現場所

エデンの果実



七色蝶の森・フロア4に到達すると、ジュラクモールのだいたい真ん中のあたり、地面の上に宝箱が出現する。

ポテトパイ



七色蝶の森・フロア4に到達すると、ジュラクモールにあるタイムゲートのななめ左方向、木の根元に宝箱が出現する。

エデンの果実



七色蝶の森・フロア5に到達すると、ジュラクモールの左側にある小高い丘、その頂上付近に宝箱が出現する。

魔女のパフェ



七色蝶の森・フロア6に到達すると、ジュラクモールのだいたい真ん中のあたり、地面の上に宝箱が出現する。

エデンの果実



復興条件「枯れた巨木出現」をクリアすると、ジュラクモールにあるタイムゲートの横、草むらの前に宝箱が出現する。

魔女のパフェ



復興条件「大長老ジュラク復活」をクリアすると、ジュラクモールの中央右側にある草むらの前に宝箱が出現する。

出現場所

ポテトパイ



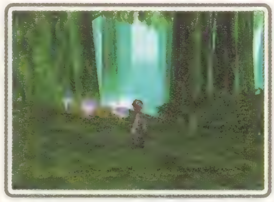
復興条件「大長老ジュラク復活」をクリアすると、ジュラクの右の鼻の穴のすぐ横に宝箱が出現する。

エデンの果実



復興条件「大長老ジュラク復活」をクリアすると、ジュラクモールの中央右側にある草むらの前に宝箱が出現する。

風のクリスタル



復興条件「キノコ街灯出現」をクリアすると、ジュラクモールの中央左側にあるキノコ街灯の前に宝箱が出現する。

ガーネット



復興条件「食べもの屋ができる」をクリアすると、キノコバーガーズに行くためのはしごの前に宝箱が出現する。

ポテトパイ



第3章のダンジョン、ステラ渓谷・フロア18に到達すると、ジュラクの右横にある岩の前に宝箱が出現する。

第3章　ステラ・ポト

第3章で未来に宝箱が出現する復興条件は「木のつり橋ができる」、「ステラ寺院復活」、「ゲート出現」、「武器屋出現」、「100%達成」の5つ。そのなかで注意すべきなのは最初の「木のつり橋ができる」だ。ステラ・ポトは中央の祭壇とそれを取り囲む4つの足場で構成されていて、つり橋ができないと足場のあいだを移動できない。つまりタイムゲートのある足場以外に宝箱が出現しても、木のつり橋がないと取りにいけないということ。つり橋は、フロア6までに出現するパーツを使ってジオラマの完成度をあげれば、「木のつり橋ができる」の条件を満たせる。

■フロアを探険すると出現する能力アップアイテム

フロア7を探険後のステラ・ポト	ポテトパイ
フロア17を探険後のステラ・ポト	エデンの果実、エデンの果実、魔女のパフェ
フロア18を探険後のステラ・ポト	ポテトパイ

■ステラ・ポトを復活させると出現する能力アップアイテム

木のつり橋ができる	ポテトパイ、エデンの果実、エデンの果実、エデンの果実、エデンの果実、魔女のパフェ
ステラ寺院復活	エデンの果実
ゲート出現	エデンの果実、エメラルド
武器屋出現	パール
100%達成	ポテトパイ、魔女のパフェ



出現場所

ポテトパイ



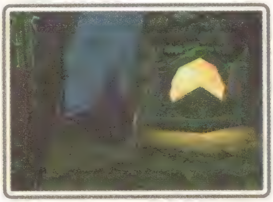
ステラ渓谷・フロア7に到達すると、スターアイテムズが出現する足場の、坂の下に宝箱が出現する。

エデンの果実



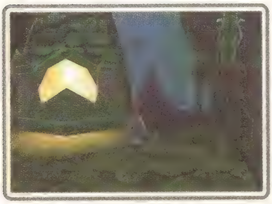
ステラ渓谷・フロア17に到達すると、タイムゲートのある足場に建っている、門の裏側に宝箱が出現する。

エデンの果実



ステラ渓谷・フロア17に到達すると、ステラ・ポトにあるラオチャオ飯店の玄関の右側に宝箱が出現する。

魔女のパフェ



ステラ渓谷・フロア17に到達すると、ステラ・ポトにあるラオチャオ飯店の玄関の左側に宝箱が出現する。

ポテトパイ



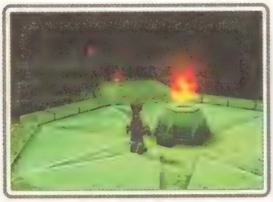
ステラ渓谷・フロア18に到達すると、ステラ・ポトにあるラオチャオ飯店の右側、薄暗くなっているところに宝箱が出現する。

ポテトパイ



復興条件「木のつり橋ができる」をクリアすると、ステラ・ポトにある下段の祈り場のたいまつの横に宝箱が出現する。

エデンの果実



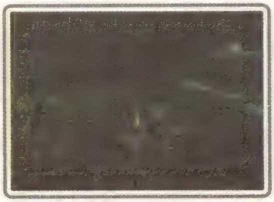
復興条件「木のつり橋ができる」をクリアすると、ステラ・ポトにある下段の祈り場のたいまつの横に宝箱が出現する。

エデンの果実



復興条件「木のつり橋ができる」をクリアすると、4つの足場をむすぶつり橋の途中に宝箱が出現する。

エデンの果実



復興条件「木のつり橋ができる」をクリアすると、4つの足場をむすぶつり橋の途中に宝箱が出現する。

エデンの果実



復興条件「木のつり橋ができる」をクリアすると、4つの足場をむすぶつり橋の途中に宝箱が出現する。

魔女のパフェ



復興条件「木のつり橋ができる」をクリアすると、4つの足場をむすぶつり橋の途中に宝箱が出現する。

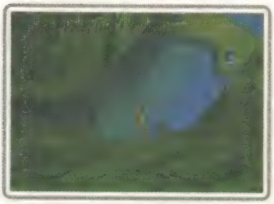
エデンの果実



復興条件「ステラ寺院復活」をクリアすると、ステラ武器屋が出現する足場の隅に、宝箱が出現する。

出現場所

エデンの果実



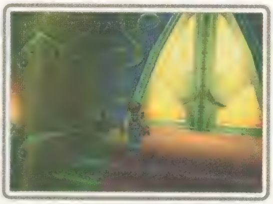
復興条件「ゲート出現」をクリアすると、タイムゲートのある足場に建っているゲートの右側に宝箱が出現する。

エメラルド



復興条件「ゲート出現」をクリアすると、タイムゲートのある足場に建っているゲートの右側、たいまつの前に宝箱が出現する。

パール



復興条件「武器屋出現」をクリアすると、ステラ・ポトにあるステラ武器屋の玄関の左側に宝箱が出現する。

ポテトパイ



ジオラマの完成度を100%にすると、クリスタルの祭壇の通路、月のクリスタル側に宝箱が出現する。

魔女のパフェ



ジオラマの完成度を100%にすると、クリスタルの祭壇の通路にある柱の下に宝箱が出現する。

第4章　ルナ研

第4章で宝箱が出現する復興条件は「ベースフロアができる」、「センターラボ復活」、「アンテナができる」、「クリスタルライトができる」、「100%達成」の5つ。第3章と同じく、ルナ研も施設のあいだを移動するには通路を作る必要がある。フロア6までに出現するジオストーンを集め、できるだけ早く復興条件「ベースフロアができる」を満たしておこう。またこれまでの宝箱は屋外のみに出現していたが、ルナ研では、ラボのなかにも宝箱が多数出現する。

■フロアを探険すると出現する能力アップアイテム

フロア5探険後のルナ研	エデンの果実
フロア6探険後のルナ研	ポテトパイ
フロア7探険後のルナ研	エデンの果実
フロア8探険後のルナ研	魔女のパフェ
フロア12探険後のルナ研	ポテトパイ、エデンの果実、エデンの果実
フロア15探険後のルナ研	エデンの果実、魔女のパフェ、魔女のパフェ

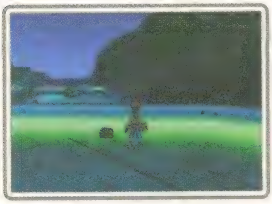
■ルナ研を復活させると出現する能力アップアイテム

ベースフロアができる	エデンの果実
センターラボ復活	エデンの果実、魔女のパフェ、ポテトパイ
アンテナができる	ペリドット
クリスタルライトができる	ルビー
100%達成	サファイア



出現場所

エデンの果実



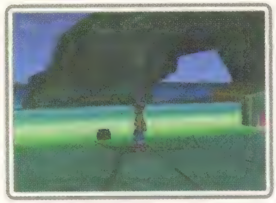
潮騒の洞窟・フロア5に到達すると、ルナ研のタイムゲートのある足場の手すり近くに宝箱が出現する。

ポテトパイ



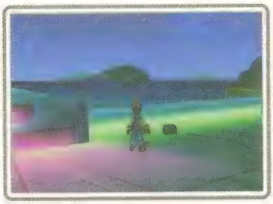
潮騒の洞窟・フロア6に到達すると、ルナ研の各施設をむすぶ通路の途中に宝箱が出現する。

エデンの果実



潮騒の洞窟・フロア7に到達すると、ルナ研の各施設をむすぶ通路の途中に宝箱が出現する。

魔女のパフェ



潮騒の洞窟・フロア8に到達すると、ルナ研の各施設をむすぶ通路の途中に宝箱が出現する。

ポテトパイ



潮騒の洞窟・フロア12に到達すると、ルナ研の第1ラボ内部、下のフロアに降りるスロープの途中に宝箱が出現する。

エデンの果実



潮騒の洞窟・フロア12に到達すると、ルナ研の第1ラボ内部、フロアの奥の壁ぎわに宝箱が出現する。

エデンの果実



潮騒の洞窟・フロア12に到達すると、ルナ研の第2ラボ内部、フロアの奥の壁ぎわに宝箱が出現する。

エデンの果実



潮騒の洞窟・フロア15に到達すると、ルナ研の第3ラボ内部、フロア奥にあるパネルの横に宝箱が出現する。

魔女のパフェ



潮騒の洞窟・フロア15に到達すると、ルナ研の第3ラボ内部、下のフロアに降りるスロープの横に宝箱が出現する。

魔女のパフェ



潮騒の洞窟・フロア15に到達すると、ルナ研の第2ラボ内部、フロアの奥の壁ぎわに宝箱が出現する。

エデンの果実



復興条件「ベースフロアができる」をクリアすると、ルナ研の各施設をむすぶ通路の途中に宝箱が出現する。

エデンの果実



復興条件「センターラボ復活」をクリアすると、ルナ研のセンターラボを取り囲む通路上に宝箱が出現する。

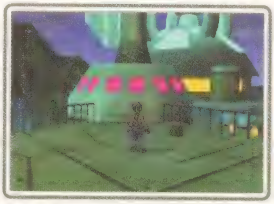
出現場所

魔女のパフェ



復興条件「センターラボ復活」をクリアすると、ルナ研のセンターラボを取り囲む通路上に宝箱が出現する。

ポテトパイ



復興条件「センターラボ復活」をクリアすると、ルナ研のセンターラボを取り囲む通路上に宝箱が出現する。

ペリドット



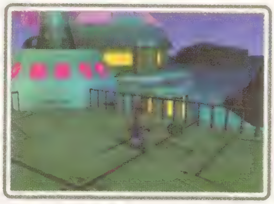
復興条件「アンテナができる」をクリアすると、ルナ研のセンターラボを取り囲む通路上に宝箱が出現する。

ルビー



復興条件「クリスタルライトができる」をクリアすると、ルナ研のセンターラボを取り囲む通路上に宝箱が出現する。

サファイア



ジオラマの完成度を100%にすると、ルナ研のセンターラボを取り囲む通路上に宝箱が出現する。

第5章　ガンドラダ大工房

第5章で宝箱が出現する復興条件は「大工房2Fができる」、「エレベータができる」、「作業クレーンができる」の3つと少なめ。その分、特定フロアに到達したときに多くの宝箱が出現するようになっている。3層にわかれるガンドラダ大工房はかなり広く、にたような通路が続いている。そのためほかのマップよりも宝箱を見落とす可能性が高いが、第5章に出現するモンスターは攻撃力が高いものが多い。なんとしてもここでしっかりキャラクターの能力を強化しておきたい。

■フロアを探索すると出現する能力アップアイテム

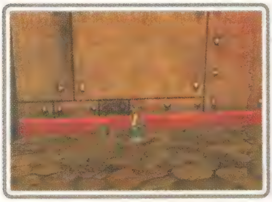
フロア3探険後のガンドラダ大工房	エデンの果実
フロア4探険後のガンドラダ大工房	魔女のパフェ
フロア6探険後のガンドラダ大工房	ポテトパイ
フロア7探険後のガンドラダ大工房	エデンの果実
フロア8探険後のガンドラダ大工房	魔女のパフェ
フロア9探険後のガンドラダ大工房	エデンの果実
フロア10探険後のガンドラダ大工房	ポテトパイ
フロア11探険後のガンドラダ大工房	エデンの果実
フロア14探険後のガンドラダ大工房	エデンの果実、魔女のパフェ
フロア15探険後のガンドラダ大工房	ポテトパイ
フロア16探険後のガンドラダ大工房	エデンの果実
フロア17探険後のガンドラダ大工房	魔女のパフェ

■ガンドラダ大工房を復活させると出現する能力アップアイテム

大工房2Fができる	ポテトパイ
エレベーターができる	エデンの果実
作業クレーンができる	エデンの果実

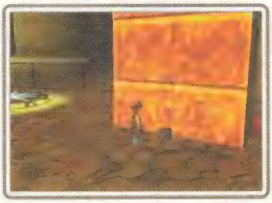
出現場所

エデンの果実



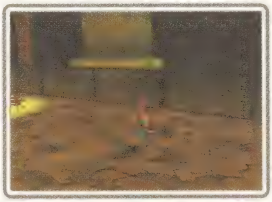
ガンドール火山・フロア3に到達すると、ガンドラダ大工房1Fの通路にある鉄製の壁の下に宝箱が出現する。

魔女のパフェ



ガンドール火山・フロア4に到達すると、ガンドラダ大工房1Fの通路、転送器のすぐ近くにある柱の下に宝箱が出現する。

ポテトパイ



ガンドール火山・フロア6に到達すると、ガンドラダ大工房1Fの通路、転送器のすぐ近くに宝箱が出現する。

エデンの果実



ガンドール火山・フロア7に到達すると、ガンドラダ大工房2Fの通路、フェンスと柱のあいだに宝箱が出現する。

魔女のパフェ



ガンドール火山・フロア8に到達すると、ガンドラダ大工房1Fの通路にある石の柱の影に宝箱が出現する。

エデンの果実



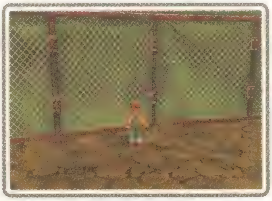
ガンドール火山・フロア9に到達すると、ガンドラダ大工房2Fの通路にある鉄の柱の影に宝箱が出現する。

ポテトパイ



ガンドール火山・フロア10に到達すると、ガンドラダ大工房2Fの通路にある鉄製の壁の下に宝箱が出現する。

エデンの果実



ガンドール火山・フロア11に到達すると、ガンドラダ大工房1Fの通路にあるフェンスの下に宝箱が出現する。

エデンの果実



ガンドール火山・フロア14に到達すると、ガンドラダ大工房2Fの通路にある石の柱の下に宝箱が出現する。

魔女のパフェ



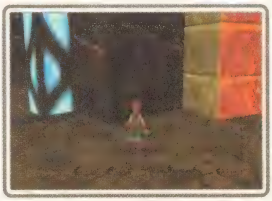
ガンドール火山・フロア14に到達すると、ガンドラダ大工房3Fの通路にあるフェンスの下に宝箱が出現する。

ポテトパイ



ガンドール火山・フロア15に到達すると、ガンドラダ大工房3Fの通路にある石の柱の影に宝箱が出現する。

エデンの果実



ガンドール火山・フロア16に到達すると、ガンドラダ大工房2Fのエレベーター前に宝箱が出現する。

出現場所

魔女のパフェ



ガンドール火山・フロア17に到達すると、ガンドラダ大工房3Fの通路にある石の柱の影に宝箱が出現する。

ポテトパイ



復興条件「大工房2Fができる」をクリアすると、ガンドラダ大工房1Fの通路に宝箱が出現する。

エデンの果実



復興条件「エレベーターができる」をクリアすると、ガンドラダ大工房2Fの通路に宝箱が出現する。

エデンの果実



復興条件「作業クレーンができる」をクリアすると、ガンドラダ大工房3Fの通路に宝箱が出現する。

第6章　星の封印の向こうへ

第6章では2～5章で探険したダンジョンの、いままで進めなかった星の封印の先を探険することになる。ジュラクモールの復興条件がすべて明らかになるのも第6章だが、宝箱の出現条件には影響してこない。

ここで注意したいのは、宝箱が出現するのは探険したダンジョンがある未来の町だけということ。この章ではいろいろな町をまたにかけてプレイすることになるが、七色蝶の森を探険した場合、宝箱が出現するのはジュラクモールだけで、ほかの町に出現することはない。

■七色蝶の森/フロアを探険すると出現する能力アップアイテム	
フロア10探険後のジュラクモール	エデンの果実、エデンの果実、アメジスト
フロア11探険後のジュラクモール	ポテトパイ、アクアマリン
フロア12探険後のジュラクモール	魔女のパフェ

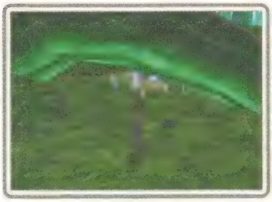
■ステラ渓谷/フロアを探険すると出現する能力アップアイテム	
フロア17探険後のステラ・ポト	エデンの果実、エデンの果実
フロア18探険後のステラ・ポト	ポテトパイ
フロア19探険後のステラ・ポト	魔女のパフェ

■海鳴の洞窟/フロアを探険すると出現する能力アップアイテム	
フロア15探険後のルナ研	エデンの果実
フロア16探険後のルナ研	ポテトパイ、エデンの果実
フロア17探険後のルナ研	魔女のパフェ、エデンの果実、ポテトパイ

■ガンドール火山/フロアを探険すると出現する能力アップアイテム	
フロア17探険後のガンドラダ大工房	エデンの果実、エデンの果実
フロア18探険後のガンドラダ大工房	エデンの果実、ポテトパイ
フロア19探険後のガンドラダ大工房	魔女のパフェ、ダイヤモンド、トルコ石、魔女のパフェ、トパーズ

出現場所

エデンの果実



七色蝶の森・フロア10に到達すると、ジュラクモールにあるジュラクの枝の下に宝箱が出現する。

エデンの果実



七色蝶の森・フロア10に到達すると、ジュラクモールにあるウッディテイラーの店先に宝箱が出現する。

アメジスト



七色蝶の森・フロア10に到達すると、ジュラクモールにあるジュラクアームズの店先に宝箱が出現する。

ポテトパイ



七色蝶の森・フロア11に到達すると、ジュラクモールにあるウッディテイラーの左側に宝箱が出現する。

アクアマリン



七色蝶の森・フロア11に到達すると、ジュラクモールにある金色の卵の前に宝箱が出現する。

魔女のパフェ



七色蝶の森・フロア12に到達すると、ジュラクモールにあるウッディテイラーの店先に宝箱が出現する。

エデンの果実



ステラ渓谷・フロア17に到達すると、ステラ・ポトにあるスターアイテムズの階段の前に宝箱が出現する。

エデンの果実



ステラ渓谷・フロア17に到達すると、ステラ・ポトにあるクリスタルの祭壇に宝箱が出現する。

ポテトパイ



ステラ渓谷・フロア18に到達すると、ステラ・ポトにあるクリスタルの祭壇に続く坂道の前に宝箱が出現する。

魔女のパフェ



ステラ渓谷・フロア19に到達すると、ステラ・ポトにあるクリスタルの祭壇に宝箱が出現する。

エデンの果実



潮騒の洞窟・フロア15に到達すると、ルナ研の第4ラボ内部、フロア奥の壁ぎわに宝箱が出現する。

ポテトパイ、エデンの果実



潮騒の洞窟・フロア16到達後、第4ラボ内部と第4ラボ側入口からセンターラボに入って右に曲がった壁際に出現。

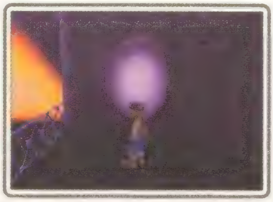
出現場所

魔女のパフェ



潮騒の洞窟・フロア17に到達すると、ルナ研のセンターラボ内部、下のフロアのフェンスぎわに宝箱が出現する。

ポテトパイ



潮騒の洞窟・フロア17到達後、センターラボ内、第4ラボ側の入口左にある5WP2の横と入り口を右に曲がったつき当たりに出現。

エデンの果実



ガンドール火山・フロア17に到達すると、ガンドラダ大工房1Fにある鉄の柱の下に宝箱が出現する。

エデンの果実



ガンドール火山・フロア17に到達すると、ガンドラダ大工房2F、フェンスと柱のあいだに宝箱が出現する。

エデンの果実



ガンドール火山・フロア18に到達すると、ガンドラダ大工房1Fにあるフェンスぎわに宝箱が出現する。

ポテトパイ



ガンドール火山・フロア18に到達すると、ガンドラダ大工房2Fにあるフェンスぎわに宝箱が出現する。

魔女のパフェ



ガンドール火山・フロア19に到達すると、ガンドラダ大工房1Fにあるフェンスぎわに宝箱が出現する。

ダイヤモンド



ガンドール火山・フロア19に到達すると、ガンドラダ大工房1FのG-WEAPONS前に宝箱が出現する。

トルコ石



ガンドール火山・フロア19に到達すると、ガンドラダ大工房1FのG-TOOLSの前に宝箱が出現する。

魔女のパフェ



ガンドール火山・フロア19に到達すると、ガンドラダ大工房2Fにある鉄の柱の下に宝箱が出現する。

トパーズ



ガンドール火山・フロア19に到達すると、ガンドラダ大工房2FのG-PARTSの前に宝箱が出現する。

第7章　月花宮殿

第7章では能力アップアイテムを入手するには、フロアを先に進むしかない。

ほかの章では宝箱が出現するのは未来のマップだったが、この章にはタイムゲートがないため、宝箱は月下宮殿のエントランスホール内に出現する。ホール内はそれほど広くないのでひとまわりするのはそれほど手間ではない。しかもほとんどの宝箱が出現するのは像や花の前なので、見逃すこともあまりないだろう。能力アップアイテムを入手できる最後の機会だけに、ひとつ残さず拾い集めよう。

■フロアを探険すると出現するアイテム

フロア1	月下宮殿のダンジョンを探険後の月下宮殿	エデンの果実
フロア2	月下宮殿のダンジョンを探険後の月下宮殿	ポテトパイ
フロア3	月下宮殿のダンジョンを探険後の月下宮殿	エデンの果実
フロア5	月下宮殿のダンジョンを探険後の月下宮殿	魔女のパフェ
フロア6	月下宮殿のダンジョンを探険後の月下宮殿	エデンの果実
フロア7	月下宮殿のダンジョンを探険後の月下宮殿	ポテトパイ
フロア8	月下宮殿のダンジョンを探険後の月下宮殿	エデンの果実
フロア9	月下宮殿のダンジョンを探険後の月下宮殿	魔女のパフェ
フロア10	月下宮殿のダンジョンを探険後の月下宮殿	エデンの果実
フロア12	月下宮殿のダンジョンを探険後の月下宮殿	ポテトパイ
フロア13	月下宮殿のダンジョンを探険後の月下宮殿	エデンの果実
フロア14	月下宮殿のダンジョンを探険後の月下宮殿	魔女のパフェ
フロア15	月下宮殿のダンジョンを探険後の月下宮殿	エデンの果実
フロア16	月下宮殿のダンジョンを探険後の月下宮殿	ポテトパイ
フロア17	月下宮殿のダンジョンを探険後の月下宮殿	エデンの果実
フロア18	月下宮殿のダンジョンを探険後の月下宮殿	魔女のパフェ
フロア19	月下宮殿のダンジョンを探険後の月下宮殿	エデンの果実
フロア20	月下宮殿のダンジョンを探険後の月下宮殿	ポテトパイ
フロア21	月下宮殿のダンジョンを探険後の月下宮殿	エデンの果実
フロア22	月下宮殿のダンジョンを探険後の月下宮殿	魔女のパフェ
フロア23	月下宮殿のダンジョンを探険後の月下宮殿	ポテトパイ
フロア24	月下宮殿のダンジョンを探険後の月下宮殿	魔女のパフェ

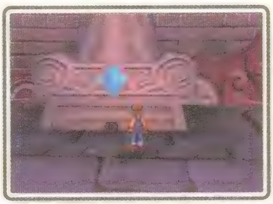
出現場所

エデンの果実



月花宮殿・フロア1に到達すると、月花宮殿エントランスホール1Fにある石像の前に宝箱が出現する。

ポテトパイ



月花宮殿・フロア2に到達すると、月花宮殿エントランスホール1Fにある石像の前に宝箱が出現する。

エデンの果実



月花宮殿・フロア3に到達すると、月花宮殿エントランスホール1Fにある花の前に宝箱が出現する。

魔女のパフェ



月花宮殿・フロア5に到達すると、月花宮殿エントランスホール1Fにある花の前に宝箱が出現する。

エデンの果実



月花宮殿・フロア6に到達すると、月花宮殿エントランスホール1Fにある花の前に宝箱が出現する。

ポテトパイ



月花宮殿・フロア7に到達すると、月花宮殿エントランスホール1Fにある花の前に宝箱が出現する。

出現場所

エデンの果実



月花宮殿・フロア8に到達すると、月花宮殿エントランスホール1Fにある花の前に宝箱が出現する。

魔女のパフェ



月花宮殿・フロア9に到達すると、月花宮殿エントランスホール1Fにある花の前に宝箱が出現する。

エデンの果実



月花宮殿・フロア10に到達すると、月花宮殿エントランスホール1Fにある花の前に宝箱が出現する。

ポテトパイ



月花宮殿・フロア12に到達すると、月花宮殿エントランスホール1Fにある花の前に宝箱が出現する。

エデンの果実



月花宮殿・フロア13に到達すると、月花宮殿エントランスホール2Fにある花の前に宝箱が出現する。

魔女のパフェ



月花宮殿・フロア14に到達すると、月花宮殿エントランスホール2Fにある花の前に宝箱が出現する。

エデンの果実



月花宮殿・フロア15に到達すると、月花宮殿エントランスホール2Fにある花の前に宝箱が出現する。

ポテトパイ



月花宮殿・フロア16に到達すると、月花宮殿エントランスホール2Fにある花の前に宝箱が出現する。

エデンの果実



月花宮殿・フロア17に到達すると、月花宮殿エントランスホール2Fにある花の前に宝箱が出現する。

魔女のパフェ



月花宮殿・フロア18に到達すると、月花宮殿エントランスホール2Fにある花の前に宝箱が出現する。

エデンの果実



月花宮殿・フロア19に到達すると、月花宮殿エントランスホール2Fにある花の前に宝箱が出現する。

ポテトパイ



月花宮殿・フロア20に到達すると、月花宮殿エントランスホール2Fにある花の前に宝箱が出現する。

出現場所

エデンの果実



月花宮殿・フロア21に到達すると、月花宮殿エントランスホール1Fの階段の右にある花の前に宝箱が出現する。

魔女のパフェ



月花宮殿・フロア22に到達すると、月花宮殿エントランスホール1Fの階段の左にある花の前に宝箱が出現する。

ポテトパイ



月花宮殿・フロア23に到達すると、月花宮殿エントランスホール1Fの階段の裏側に宝箱が出現する。

魔女のパフェ



月花宮殿・フロア24に到達すると、月花宮殿エントランスホール1Fの階段の裏側に宝箱が出現する。





ダーククロニクル　ファイナルコンプリートガイド

2003年1月31日　初版発行
2004年9月3日　第五刷発行

企画・構成・執筆 …… 渡邉 洋三(ロンデマンド)
芦原 雅巳(ロンデマンド)
坂上 裕
宮下 富雄
編集 …… 野口 美千生(ファミ通書籍編集部)
編集協力 …… 樋口 真由子(ファミ通書籍編集部)
石田 真吾(ファミ通書籍編集部)
関 朋美(ファミ通書籍編集部)
野本 晴美(ファミ通書籍編集部)

本文デザイン …… 古川 雅之
間野田 晃成
デザイン監修 …… 持丸 一昭(ファミ通書籍編集部)
デザイン協力 …… 小林 恵美子
牧原 里佳
マツダ ミカ
ワダ サチコ

監修・協力 …… 株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント
発行人 …… 浜村 弘一
編集人 …… 野田 稔
編集長 …… 坂本 武郎
副編集長 …… 澄田 雅範
業務部 …… 高橋 敦子
印刷 …… 図書印刷株式会社

発行所 …… 株式会社エンターブレイン
〒154-8528 東京都世田谷区若林1-18-10
TEL03-5433-7850(営業局)



●本書は著作権法上の保護を受けています。本書の一部あるいは全部について(ソフトウェアおよびプログラムを含む)、株式会社エンターブレインからの文書による承諾を得ずに、いかなる方法においても無断で複写、複製することを禁じます。

●本書の内容につきましてのご質問は、メールアドレスsupport@ml.enterbrain.co.jpで受け付けています。また、祝祭日を除く毎週月曜日から金曜日までの12時から17時のあいだに、カスタマーサポート部(電話03-5433-7868)でも受け付けます。いずれの場合も、ご返答までにお時間をいただく場合がございます。なお、ゲーム内容につきましてのご質問には一切お答えできませんので、あらかじめご了承ください。

©2003 Sony Computer Entertainment Inc.All Rights Reserved.
©2003 ENTERBRAIN,INC.

"DARK CHRONICLE"および"ダーククロニクル"は株式会社ソニー・コンピューターエンターテインメントの登録商標です。
"PS"および"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。

ISBN4-7577-1307-X

定価はカバーに表記してあります。
乱丁・落丁本は、お手数ですが上記営業局までお送り下さい。送料小社負担により、お取替えさせていただきます。
Printed in Japan
●1191743/⑤

ダーククロニクル™
ファイナルコンプリートガイド

Dark Chronicle Final Complete Guide



ファミ通
責任編集

PlayStation®2

ファミ通

ダーククロニクル ファイナルコンプリートガイド

Dark Chronicle
Final Complete Guide

enterbrain

© 2003 Sony Computer Entertainment Inc.All Rights Reserved.
""および"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。
"DARK CHRONICLE"および"ダーククロニクル"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。

ファミ通責任編集のゲーム攻略本

サッカーライフ! パーフェクトガイド	1,365円
SDガンダム ジージェネレーション SEED コンプリートガイド	1,365円
ワイルドアームズ アルターコード:F コンプリートガイド	1,680円
寺田克也グラフィックス ～「BUSIN0」キャラクター&ワールドガイダンス～	1,995円
ギャロップレーサー ラッキー7 公式エキスパートガイド	1,575円
カプコンデザインワークス EARLY DAYS	2,520円
鬼武者3 解体真書	1,470円
アーマード・コア ネクサス 公式オペレーティングマニュアル	998円
街道バトル2 CHAIN REACTION 公式ガイドブック	1,365円
ポケットモンスター ファイアレッド・リーフグリーン ポケモン大百科	840円
バイオハザード アウトブレイク 公式ガイドブック	1,365円
真・女神転生Ⅲ-NOCTURNE マニアクス 公式パーフェクトガイド～解明録～	1,575円
風雲 新撰組 公式攻略大全 誠之書	1,260円
フロントミッション フォース オフィシャルパーフェクトガイド	1,470円
ギャロップレーサー ラッキー7 公式ベーシックガイド	945円
武刃街 BUJINGAI 公式攻略指南書	1,050円
零～紅い蝶～ 公式完全攻略本 魂鎮ノ書	1,260円
みんなのGOLF4 公式ガイドブック	1,365円
スーパードンキーコング 完全攻略ガイド	1,050円
マリオ&ルイージRPG ぱぁふぇくとガイドブック	1,260円
機動戦士Zガンダム エゥーゴVSティターンズ コンプリートガイド	1,470円
KUNOICHI～忍～ パーフェクトガイド	1,365円
鬼武者 無頼伝 公式ガイドブック	1,365円
ロックマン エグゼ4 トーナメント レッドサン&トーナメント ブルームーン 公式ガイドブック	1,155円
マリオパーティ5 スターざっくざくガイド	1,050円
マリオカート ダブルダッシュ!! かんぺき爆走ガイドブック	998円
ポケモンコロシアム 最強トレーナーズガイド	945円
BUSIN 0(ゼロ)Wizardry Alternative NEO 公式コンプリートガイド	1,470円
グローランサーIV ～Wayfarer of the time～ 公式ガイドブック	1,260円
メダル オブ オナー ライジングサン パーフェクトガイド	1,050円
プロ野球チームをつくろう! 2003 コンプリートガイド	1,575円
SDガンダム ジージェネレーション アドバンス コンプリートガイド	1,260円
超時空要塞マクロス コンプリートガイド	1,155円
サイレン 公式パーフェクトガイド	1,260円
FINALFANTASY XI ジラートの幻影 公式ガイド for EXPERT ヴァナ・ディール研究白書 Ver.031111	1,575円
天外魔境Ⅱ MANJI MARU 公式完全攻略絵巻	1,470円
トゥームレイダー 美しき逃亡者 公式ガイドブック	1,365円
真・女神転生 グリモア CHAOS MUSEUM	1,470円
侍道2 公式ガイドブック 極めの書	1,365円
フロントミッション ザ・ファースト 公式ガイドブック	1,470円
魔界英雄記マキシモ マシンモンスターの野望 公式ガイドブック	1,575円
新ベストプレープロ野球 公式ガイドブック	1,575円
ドラッグ オン ドラグーン パーフェクトガイド	1,470円
機動戦士ガンダム めぐりあい宇宙 コンプリートガイド	1,260円
新約 聖剣伝説 解体真書	1,680円
マリオゴルフ ファミリーツアー パーフェクトガイド	1,365円
侍道2 公式ガイドブック 導きの書	945円
みんなのGOLFオンライン 公式ガイドブック	1,575円
真・女神転生デビルチルドレン 炎の書&氷の書 公式パーフェクトガイド	1,575円
真・女神転生Ⅱ 公式パーフェクトガイド GBA対応改訂版	1,470円
サモンナイト3 パーフェクトサモナーズバイブル	1,260円
ロックマンX7 公式ガイドブック	1,260円
ファイナルファンタジー・クリスタルクロニクル 公式コンプリートガイド	1,260円
半熟英雄対3D コンプリートパック	1,470円
GBA版 テイルズ オブ ファンタジア オフィシャルガイドブック	1,470円

＊記載いたしました価格は本体価格に消費税5%が含まれております。

ISBN4-7577-1307-X
C0076 ¥1400E

エンターブレイン
定価 本体1400円+税

ebPS2ダーククロニクルファイナルコンプリートガイド
エンターブレイン
179 006 737

© 2003 Sony Computer Entertainment Inc.All Rights Reserved.
"PS"および"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。
"DARK CHRONICLE"および"ダーククロニクル"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。